

ゲームストムックEXシリーズVol.12

平成8年11月4日発行 第3巻第2号通巻51号

# PSYCHIC FORCE

サイキックフォース

## PERFECT GUIDE BOOK

サイキックフォース ● パーフェクトガイドブック



基本技・超能力技解説

対戦・対CPU戦攻略

キース使用条件公開

Play Station版

ゲームストムッグEXシリーズVol.12

千原千太郎・千原千太郎・千原千太郎

# PSYCHIC FORCE

サイキックフォース

## PERFECT GUIDE BOOK

基本技・超能力技解説  
対戦・対CPU戦攻略  
キース使用条件公開

Play Station 版

# サイキックフォース

PSYCHIC FORCE™



## 〔世界観〕

サイキッカーとは、かつて人類が持ち得なかった未知なるパワーを操る超能力者のことである。念力、透視、テレパシー等の、まるで夢の様な能力。だが、それは必ずしも使う者に幸福をもたらすものではなかった……。

西暦2010年。世紀末の騒動から10年の歳月を経て、世界は安定の時代に入ったかに見えた。しかし、平穏に見える世界の裏で奇怪な事件が続発していた。

ロシア北部で起きた地方都市消失事件、国連軍機甲師団の謎の壊滅、そしてヨーロッパでの魔女狩りの復活、その他数多くの事件は一般には決して真相が知られる事はなかった。ロシアの事件はマグネシウム工場の爆発が原因であると報道され、戦軍隊壊滅について国連軍は、ゲリラの襲撃によるものだと発表した。魔女狩りがあったと噂された村では人々は口を揃えて噂を否定し、捜査を行った警察もそれ以上捜査を続ける事はなかった。そして誰も、それに異論をはさむ者はいなかった。

しかし、ロシアのその街はわずか数秒で跡形もなく消滅した。たかが化学工場の爆発でそんなことが起こりうるのだろうか。壊滅した戦軍隊は、中の乗員だけが黒こげの焼死体となっており戦車には傷一つついていなかった。現代兵器でそんなことが可能だろうか。魔女狩りのあったという村では一つの家族が忽然と姿を消していた。なぜ警察は、この事を追求しなかったのか。

こうした、事件に関わる不可解な事実が全て闇に葬られていった。なぜならそれら事件の影には、国家レベルで隠蔽された異能力者達、サイキッカーの存在があったからである。

第二次世界大戦時代より、影の世界で密かに研究され続けてきたサイキックは21世紀初頭のこの時代、より大規模に研究がなされていた。その大部分は軍事目的によるものであり、あらゆる研究機関、なかには国家レベルで行われているものも少なくなかった。無論、その事実是一般には全く知られるし露さず隠匿されており、研究のサンプルとしてサイキッカーと思われる人間が、数多く数多く拘束されていた。

研究サンプルとして拘束されたサイキッカー達にとって、研究所は冷たい地獄的なものだった。彼らは人間としての待遇は殆ど受けられず、人間を無知とした実験体を休み無く繰り返された。ある者は過酷な実験に命を落し、またある者は精神に異常をきたして自ら命を絶っていた。そして実験後も、機密保持の為に決して生きて帰されることなく、存在は闇に葬られていった。まさにそこはサイキッカーにとっての、生き地獄だった。

サイキッカー達にとって、永遠に続くかと思われた冬の時代。一人のサイキッカーの出現によって、振るを取りまく歴史は大きく変わろうとしていた。

そのサイキッカーの名はキース。彼もまた、ある機関によって捕らえられ実験体として過酷な日々を送っていた。多くの仲間達が次々と倒れていく中、キースは遂に仲間達と共に暴動を引き起こす。研究所の抵抗にあい、多くの犠牲者を出しながら、キースはたった一人脱出に成功した。

その後、キースはテレパシーを使って世界中から強力なサイキッカーを呼び集め、サイキッカー集団「ノア」を結成した。キースは仲間達と共にサイキッカーの理想郷を創り出そうとするのだが、キースの真の目的とは、サイキッカーによる世界征服だった……。



## 【ノアとは何か？】

サイキッカー・キースを総帥とするサイキッカー集団「ノア」は、現在世界各国にそのメンバーを有する、世界唯一にして最大のサイキッカー集団である。

ノア誕生の経緯については、20世紀末まで遡る。・・

1990年代、核に代わる新たな軍事兵器として注目され始めたサイキックは、各国でその将来性が認められ、現在まで続く開発競争の主役となった。それに伴い、実験モルモットとして多くのサイキッカー達が身柄を拘束され、苛酷な人体実験を強制されていた。

21世紀に入ってからこれら各国の開発競争には更に拍車がかかり、より多くのサイキッカー達が研究期間によって拉致、監禁され実験に用いられたのである。当然その全ては国家機密であり、内部で行われる非人道的行為は世間に知られる事はなかった。

2007年、当時16歳であったキースは某国空軍基地内のサイキック研究施設内に拘束された。その後3年間、実験体としてあらゆる研究に従事させられていたが、2010年、施設内で仲間達と暴動を起こし、施設からの脱走をはかった。結果、研究所の抵抗によって仲間達は全滅し、逃げ延びたのは彼一人だった。

その後、キースはテレパシー放送によって世界各国に散らばるサイキッカー達に同盟を呼びかけた。これが、サイキッカー集団「ノア」の始まりである。キースのテレパシー放送は、かなりの潜在的パワーを秘めた限られたサイキッカーにしか感知する事ができないものだったが、そこから世界各国のサイキッカー達に“虐げられる者”らの脱却という意識改革をもたらした。各地の研究施設でサイキッカー達による暴動、脱走が相次いで発生し、その為に犠牲となったサイキッカーも少なくなかったが、自由を勝ち取ったサイキッカーも多数存在した。しかし、その騒乱も全て世にその事はなく、あくまで、サイキッカーを影の世界に留めようとする各国の力は、事件の全てをもみ消してしまった。

ノアは暴動の騒動が動揺一切られなかった。実力を行使するのは、あくまでサイキッカーに勝るものに対するものだけである。キース自ら先頭に立ち、研究施設を襲撃しサイキッカー達を救う事も少なくなかった。

キースの脱走ノアが本拠地には、キースを含めて、ソニア、ウオンなどの数人のサイキッカーがいたわけであった。しかし、世界中に散らばったノアの賛同者達は各地に巨大なネットワークを作り上げ、キースを頂点とするノアの勢力は世界中に広がっていた。キースはサイキッカー達のカリスマ的存在となり、目には見えない力は絶大なものになっていった。しかしキースの心には、研究所での惨劇の様な日々が焼きついていて。それは人類に対する深い憎しみとなり、やがてキースは、身勝手な行動を繰り返す旧人類に成り代わり、新たな人類たるサイキッカーによる世界の支配を決意する。もはやキースの意志は、ノアに属する全てのサイキッカーの意志と同じことだった。

サイキッカー集団ノアは、世界征服を目指して動き始めた。ノアは、旧人類にとって最大の脅威となったのである。

- 006●キャラクター相関図
- 007●基本システム
- 010●ゲームモード
- 048●バリアガード
- 050●移動について
- 051●ホーミング&方向修正
- 052●サドンデス攻略
- 053●結界と壁
- 054●連続技基礎知識
- 056●対2P&対CPU基礎知識
- 094●各キャラクター・ストーリー
- 110●格闘用語と基礎知識

## CONTENTS

プロフィール 必殺技 対2P 対CPU 基本技

BURN	012/014/058/060/061
EMILIO	016/018/062/064/065
WENDY	020/022/066/068/069
SONIA	024/025/070/072/073
WONG	028/030/074/076/077
BRAD	032/034/078/080/081
GENMA	036/038/082/084/085
GATES	040/042/086/088/089
KEITH	044/046/090/092/093

### キース使用条件

ストーリーモードをレベルハード以上で  
全てのキャラでクリアする。





Die in vain 朽ち果てて笑え時に流れは静かに  
夢見たはずザマを見るのさ瓦礫になれ

遊びはもう終わりにしようぜ息の根止めて Breakin' Down  
人差し指頭に突き立て狂ったビエロ

時を忘れ I've gone away. Leavin' no works.  
求め彷徨う Can't find my way. It's such a rush.  
Until my dying day.

わき上がる勇気胸に秘めて人は皆孤独を思い知るのか

あふれ出す思い空に散らし光はなつ今走り出すのか

Never leave me alone.

唱 影山ヒロノブ



# キャラクター 相関図

CHARACTER INTERRELATIONSHIP



## GATES

オペレーションサンダーボルト。  
ついにこの時が来たのだ。  
許しはしない…。  
自らの生み出したこの力で、  
思い知らせてくれる。  
「サイコゲージ反応有り…。消去する。」

サイキッカーに対する恨み



## BRAD

気がつくとも  
血にまみれていた…。  
もう一人の自分が痛く…。  
耳を塞いでも聞こえてくる、  
冷たく暗い、あの声…。  
「もっとだ… /  
もっと殺してこの世を  
赤く染めてやる /」



## EMILIO

誰かに愛されたい…。  
誰も愛してくれない…。  
永遠に続く心の焦燥…。  
救い出してくれるのは誰…。  
「誰か…、僕を助けて…。」

心を開ける存在

弟的存在



## BURN

何かが動き始めていた。  
親友キースの突然の失踪。  
謎のサイキッカーの襲撃。  
そして力の覚醒。  
「キース…。  
必ず救ってやる /」

親友



救いを求める

製造



## WONG

この世は常に  
力ある者が人の上に立つ。  
他人を欺き陥れる…。  
そしていつかは  
世界をこの手に…。  
「ノア…。  
私の器となって  
頂きましょう。」

利用



## WENDY

たった一人の姉が行方不明…。  
手掛かりは  
ウォンという名のサイキッカー。  
探し続けて行き着いた先には、  
謎の組織ノアの名が…。  
「お姉ちゃん…。  
どこにいるの…？」

実は姉妹

愛?



## SONIA

…無くしてしまった私の記憶…。  
キース、それが今の私の全て…。  
私の存在はあの方の為だけに…。  
「…今はただ戦うだけ…」

危険な存在

邪悪な存在



## GENMA

総本山は一つの答を出した…。  
そして一人の男が勅命を受け動き出す。  
…継高位の呪術師…。  
「人の世に、あやつらは凶なり。」



PSYCHIC FORCE SYSTEM

# 基本システム

超能力者たちが空中に浮遊して戦う、というまったく新しいタイプの3D対戦格闘ゲーム「サイキックフォース」。  
従来のゲームのシステムとはちょっと違うぞ。

## サイキックフォースとは? 3D対戦格闘ゲームのニュータイプが早くもPSに移植!

結界の中で空中に浮いたサイキッカー達が超能力を駆使して戦うという3D対戦格闘ゲーム「サイキックフォース」。キャラクターの魅力もさることながら、このテの世界が好きなのはまさに「こういうゲームを待っていた」と歓迎されたニュータイプの作品だ。アーケード版には新・旧2つのバージョンがあり、新しいほうはタイトルにEXが付き、

ノーマルショットの強弱の性能差・特殊ガード・連続技の修正などがなされている。プレイステーション版は、この新バージョン「サイキックフォースEX」の移植だ。常に空中に浮遊して戦うため、慣れるまで多少の違和感を感じるかもしれないが、ルール等は従来の対戦格闘ゲームのものと同じなのですぐ馴染めるだろう。



▲早くも移植されたPS版。ストーリーモードやトレーニング等の嬉しい新モードも追加!

## 画面の見方 必要な情報を画面から素早く読みとろう。

画面構成は対戦格闘ゲームをやりたい人にお馴染みのスタイル。モードによって表示される情報が異なるが、ここでは一番情報量の多いアーケードモードを例にとっている。対戦で勝った時は、対戦勝ち抜き数がオートガード残数の上の部分に表示される。

また、トレーニングモードではコンボヒット数の他にダメージ値も表示される。



## 基本操作 自分好みのボタン設定に! 要ジョイスティック?

方向キー：移動、コマンド入力



- ダッシュ……方向キー+△・○同時押し
- クイックダッシュ……△+○同時押し
- サイコチャージ……△+○+□同時押し
- バリアガード……方向キー1回転+□
- つかみ(投げ)……近距離で□+△同時押し

標準  
設定

おススメの  
ボタン設定





## 連 続 技 簡単なものから激ムズなものまで様々なコンボがある。

連続技（コンボ）とは相手にガードの隙を与えず攻撃を続けるテクニクの事。連続技として成立する技の組み合わせは決まっているので、どんな技でも素早く入力すれば連続技として繋がるというわけではない。

連続技には、右に記載してある様な全キャラ共通の割とお手軽なもの、キャラ毎に決まった連続技とがある。右の全キャラ共通の連続技は、主に通常技のみで構成されており、ほとんどが基本技のように使っていくものだ。コンボスペシャルの最

後にキメる超能力技はキャラ毎に決まっているので覚えておこう。

キャラ毎の連続技には、壁ダメージによる硬直を利用して繋げるものなど複雑な連続技が入ってくる。ひとつずつマスターしていこう。



簡単なコンボの例  
↑つたけでできるダメージ  
↑しを与えることができる

### 全キャラクター共通の連続技

●コンボクイック…弱 弱 弱 弱

●コンボショート…弱 強

●コンボミドル…弱 弱 強

●コンボロング…弱 弱 弱 強

●コンボスペシャル…  
①弱 強 超  
②弱 弱 強 超

※ 弱：弱攻撃 強：強攻撃  
超：超能力技

## ダ ッ シ ュ 通常ダッシュとクイックダッシュを使い分けよう！

弱攻撃ボタンと強攻撃ボタン同時押しで出来るダッシュは、方向キーの入力の有無で2種類のダッシュを使い分けることができる。方向キーを右方向のいずれかに入力しながらダッシュすると方向キーの入力方向へ通常ダッシュを行う。通常ダッシュは、普段の移動もこれで行うくらいに心構えでOKの使用頻度の非常に高いものだ。移動距離は大きな

いが、超能力技のコマンドを先行入力できるので、ダッシュ終了と同時に攻撃を仕掛けることができる。

方向キーをどこにも入力しないで行うクイックダッシュは、通常ダッシュよりも移動スピードが速く、相手のノーマルショットを弾いて移動できるという特性を持つ。また、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことでダッシュ攻撃に転じることが可能だ。



▲クイックダッシュでイッキに壁を越えて連続技をたたき込もう！

## 防 御 ( ガ ー ド ) 通常ガードとオートガード・回避バリアとバリアガード

通常ガードは、前方からの攻撃ならガードできるが、一部の超能力技にはケズられるし、ガードした反動で壁に当たれば壁ダメージを喰らってしまう。その点、バリアガードは、サイコパワーを消費するものの完璧なガードができる。バリアガードは攻撃力を持たないが、相手に当たれば弾き飛ばすことができる。サイコゲージが5%以上溜まれば使用可能

だが、攻撃を喰らっている最中には張ることができない。回避バリアは、吹き飛ばされた時に「←→+ガードボタン」でサイコゲージを40%消費して発生する黄色いバリアで、そのまま張り続けると通常のバリアガードになる。攻撃を喰らったら、連続技を避けるためにすぐに回避バリアのコマンドを入力するクセをつけておこう。ただし、サイコゲージが40

%未満の時は使用できず、張るまでにしばらくかかるため、壁際で吹き飛ばされた時には使えない。オートガードは、自動的にガード、バリアガードしてくれる機能。回数制限があり、最初は10回、面が進むと対戦勝利数が多くなると2回ずつ少なくなっていく。また、自動的にサイコチャージしてくれるが、回復が遅く、従来のサイコチャージができない。

## サイコゲージサイコチャージ 残量に注意！ サイコチャージで急速回復させよう。

超能力技やバリアガードを使用すると消費されていくサイコゲージは、何もしなくても自然回復するがサイコチャージを使うことによって急速回復させることができる。サイコチャージはガードボタンと弱・強攻撃ボタン3つを押し続けることででき

るが、オプションのキーコンフィグで1つのボタンにサイコチャージを振り分けておいた方がいいだろう。サイコチャージ中に方向キーで移動することは出来ないのでサイコチャージをする時は相手との間合いをとりよう。



4回連続でサイコチャージして回復させる。サイコチャージで回復させる。



# ゲームモード

プレイステーション版では、アーケードモードの他に3つのゲームモードが追加されている。1人で楽しむ時、対戦する時、練習する時と目的に合わせて選ぼう。

## ① ARCADE MODE アーケード版の完全移植。乱入対戦も可能だ。

アーケードモードは、ゲームセンターにある業務用「サイキックフォースEX」を忠実に移植したモードだ。8人の敵を倒せばゲームクリアとなる。途中で敗けても何度でもコンティニュー可能だ。オプションのゲームセッティングでプレイヤーセレクトの項目をコンティニューオンに設定しておけば、コンティニュー時に使用キャラクターを変更することもできる。もちろん、空いてい

る方のコントローラーで乱入して対戦することもできるぞ。

アーケードモードでは、画面の下にトータル戦闘タイムが表示されるので、どれだけ早くクリアできるかを競うタイムアタックとしても楽しむことができる。クリアタイムは上位10位まで表示され、ネームエントリー可能。メモリーカードに記録を保存することができる。



▲エンディングのスタッフロールでは、使用キャラとランダムキャラの合体が登場。



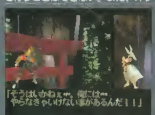
▲ファイナルボスゾードをクリアしたキャラの一枚絵が書きこみできる。

## ② STORY MODE よりドラマティックに楽しむためのストーリーモード

ゲームの流れやルールは、アーケードモードと基本的に同じだが、エンディングや中間デモ、台詞の字幕表示などによりストーリーをよりドラマティックに楽しめるようになっている。ストーリーモードは、1人プレイ専用のモードなので、乱入対戦を行うことはできない。また、オプ

ションのゲームセッティングでプレイヤーセレクトをオンに設定してもコンティニュー時に使用キャラクターを変更することはできない。ト

タル戦闘タイムの表示もないのでタイムアタックとしてプレイすることもできない。ストーリーモードは純粋にゲームとストーリーを楽しむためのモードなのだ。一度は全キャラクターでストーリーモードをクリアしてみよう。



▲志士ゾードが暴走の時に流れ落ちる雨とりのセリフも表示され、盛り上がる。



▲ゲームレベルを自由に設定してエンディングは表示される。頑張ってすべて見ようね。

### ③ VS MODE 2P対戦専用のモード。とことん対戦するアナタへ!

VSモードは勝負前のデモ等がすべてカットされている2P対戦専用のモードだ。同キャラによる対戦はもちろん、対戦ステージの選択、ハンディキャップの設定もできるぞ。対戦成績も表示されるので勝負の結果もよくわかり、アツい対戦を楽し

むことが出来る。また、VSモードでは、時間切れになると体力の差に関係なくサドンデスという特別勝負に突入する。サドンデスとは、通常の半分の大きさの結界の中でお互いライフゲージ・サイコゲージ0の状態で行く一発勝負だ。



◀体力と残り時間が僅かになったら逃げ回ってサドンデスに突入する。このとき

### ④ TRAINING MODE 超能力技・連続技の練習ならトレーニングモードが便利。

超能力技や連続技の練習をするならこのトレーニングモードが便利だ。練習台となるCPUキャラは攻撃してこないし、不死身なので好きなだけ攻撃をすることが出来るが、一度攻撃を加えると自動的にバリアガードしてくれるので連続技として成功したか失敗したかが一目でわかるのだ。連続技の途中でCPUにバリアガードされたら、連続技失敗という

ことである。また、コンボヒット数の他にダメージ値も表示されるので技の研究にも便利だぞ。相手のキャラもステージも好きなものを選ぶ。相手が壁際などに行ってしまうと位置を戻したい時はセレクトボタンを

押せば元の位置に戻る。中断する時は、スタートボタンを押してポーズ後、セレクトボタンを押してメニューを出し、QUIT GAMEを選択、○ボタンで決定すればOKだ。



◀攻撃の途中でバリアガードされたら、連続技失敗のしるし。何度も練習しよう。

◀壁の近くに寄ってしまっても位置をなおしたい時は、セレクトボタンを押せばOKだ。



▲使用キャラクターと相手キャラクターを好きなカラーで、ステージも好きな所を選択。

### ⑤ OPTION ゲーム設定とボタン設定を自分好みにセットアップ!

オプションでは様々な設定を変更することが可能だ。目的に合わせてその都度調節すると快適だぞ。

KEY CONFIG/コントローラのボタン配置を変更することができる。ガードボタン・弱攻撃ボタン・強攻撃ボタンを3つのボタンの中から好きなボタンに割り振ることができる他、本来だと複数のボタンの組み合わせで行わなければならないダッシュとサイコチャージをボタンひとつで出来るよう設定も可能。空いているボタンに設定しておいても通常通りの方法でもサイコチャージ・ダッシュを行うことができる、つまり両方の方法で行えるので便利

だぞ。さらにコマンドの入力時間をショート、ミドル、ロングの中から選ぶことまで出来るしまうのだ。ロングに設定しておくともコマンドを割とゆっくり入力しても技がでる(通常のスピードで入力しても出る)の



▲電源を入れると自動的にデータがLOAされる。キースを使うならメモリーカード。

で超能力技がなかなか出ないという人は慣れるまでロングに設定しておいても良い。

GAME SETTING/ここではゲームの難易度を4段階で、1セットの試合時間を45・60・80・99秒・無制限の5段階で、ラウンド数を1〜4セットの4段階で設定できる他、コンティニュー時のキャラ変更可のON・OFFを選択できる。

SOUND SETTING/BGMと効果音のボリュームバランスの調節と、ステレオ/モノラルの選択ができる。

DATA SAVE/LOAD/ゲームデータの保存/読み込みを行う。

# BURN

バーン・グリフィス

## PROFILE

性別●男性

誕生日●1992年7月25日

年齢●18歳

血液型●B型

出身●USA

職業●高校生

趣味●アメフト観戦(やるのも好き)

能力●火炎

性格●熱血キャラ

普段は明るく友達思いのいい奴だが、

思い込みが激しく

落ち込み易いところあり。

## STORY

3年前に謎の失踪をした

親友のキースを探す旅を

続けていた彼は、

遂にその手掛かりを掴み

キースと再会することができた。

だが、そこにいたのは

もう昔の親友ではなかった。

キースは、彼にサイキッカーの

理想郷実現の為に協力を求めてきた。

しかし、彼はその裏に

隠された真意を悟り、

キースの下にいた

エミリオとウェンディーを連れて

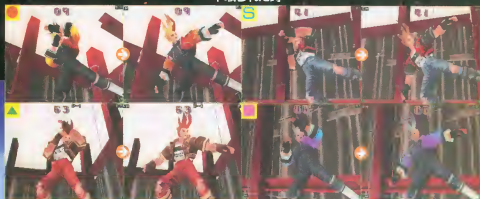
ノアに引き返すのだった……。



# 勝利ポーズ



## 一本取られた時



## 夕暮れせまる建設途上のビル



## サイコチャージ

## バリアガード



## ダッシュ

## クイックダッシュ



CV：真殿光昭/「いっけー」：バーニングレイル発射時/「どうだ」：ゴッドフェニックスヒット時  
「マジでいかなきゃばいせ」：一本取られた時/「あぶなかったぜ」：勝利時

# 灼熱の業火こそがバーンの能力

バーンの超能力はすべてが炎をモチーフ(というかそのまま炎だけど)にしたものばかり。

フレイムシュートは使いやすい飛び道具。スキも小さく、サイコゲージの消費量も少ないので牽制技のメインになってくれるハズだ。ホーミング性能があるのも魅力。

エクスプローダーはフレイムシュートとは逆にスキが大きく使いづらい。複数弾がでるのでプラトのアステロイドベルトの相戦に役立つ。さすがに単発では使いにくい。

トライアングルヒートは相手の動

きを魔法陣で封じる超能力。連続技に組み込み、追い打ちにかけよう。

バーニングトレイルはバーン自身が高速で突っ込む超能力。攻撃は直線的だがスキは少ないのでウェンディーのエクサレントに合わせるという事も出来る。かわされても反撃

は受けにくいのも利点だ。

炎義ゴッドフェニックスは連続技に組み込みたい。サイコゲージ消費量が多いので乱発は出来ないがトライアングルヒートの後などに使って確実にヒットさせたいところ。



バーンといえばフレイムシュート。こいつは使いやすい飛び道具だ。

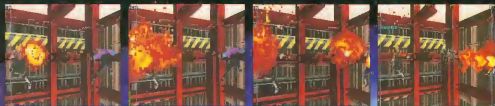


バーニングトレイルは炎の軌跡としての性能も素晴らしい。詳しくは対戦攻略を。

## フレイムシュート

←→+弱

ゲージ消費量	30
ダメージ値	230

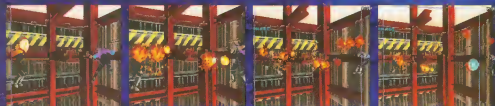


炎を司るバーンの超能力。その中で最もベーシックなフレイムシュート。炎を指先の一点に集中し、攻撃目標に向かって放つ飛び道具で、バーンの超能力で唯一射出後のホーミング(自動追尾)性を備えた技でもある。見た目もコマンドもシンプルで「いかにも」な技だが、全キャラの飛び道具系超能力の中でも群を抜いて使いやすい。強さの秘密はなんともいってもその攻撃スピード。攻撃判定が発生するまでが速く、スキも少ないのだ。サイコゲージの消費量も30%とリーズナブル。ノーマルショットと併せて遠距離からの牽制用や、連続技用に。

## エクスプローダー

←→+強

ゲージ消費量	30
ダメージ値	120×6



両腕から火の弾を6発、ショットガンのように繰り出す超能力。単発の弾を放つフレイムシュートの発展型ともいえる超能力だが、単純に強くなった訳ではなくてちょっとグセが強い。攻撃判定が出るまでがフレイムシュートより遅く、ホーミング性能が無いのだ。さらに火の弾には射程があるので遠距離では相手にカスリもしない。ハッキリ言って相手に当てにくい超能力なのだ。もちろん攻撃範囲が広いなどのメリットがあるが、牽制として使うにはやや役不足。相手を結界の隅に追いつめてから使わないとカンタンに避けられるぞ。

## トライアングルヒート

←↙↘→+強

ゲージ消費量	40
ダメージ値	0+200



炎によって作りだした魔法陣を相手に向かって放ち、捕らえた相手を壁にして行動不能にする。この魔法陣自体には全く攻撃力はなく、コマンドの追加入力（トライアングルヒートと同一のコマンド）によって爆発させることによって初めてダメージを与える事が出来る。爆発させなくてもコンボなどによる追い打ちも可能だぞ。この超能力は技後のスキがかなり大きく、避けられたら反撃は必至なので牽制などの用途には明らかに向いていない。連続技に組み込むのが安定だが、相手を壁に当てないとなつながらしないぞ。

## バーニングトレイル

→→+弱

ゲージ消費量	45
ダメージ値	270



爆炎による壁を前面に張った後、ワントンボおいて鳥類の頭部をモチーフにしたオーラをまとったバーンが高速で突進する。モーションがハデでいかにもスキが大きそうに見えるが最初に作る障壁がトライアングルヒートの様に相手を捕らえる効果があるので技の出がかりをツブされることは意外に少ない。高速で突っ込む、2段階目のスピードは相当なモノ。軌道自体は直線的で避けられ易いが、スキは小さいので反撃を受けにくいのもメリットのひとつ。連続技として使うには相手を壁に当てて1発目の爆炎をヒットさせよう。

## ゴッドフェニックス

←→→+強

ゲージ消費量	80
ダメージ値	340



バーンが振る炎を極限まで増幅させて放つ究極奥義。身体を捻って一回転した後、炎を不死鳥に変化させて目標物に向かって放つのだが、モーションが2つに分かれていて大ダメージを与えるには2段階目、ゴッドフェニックス本体をヒットさせる必要がある。1段階目のリーチが短い、当たれば2段階目も自動的につながるぞ。モーションがやたらハデで見切られ易いため、相手の大技のスキに狙うか連続技に絡むのが一番賢い使い方だろう。相手を壁際に追い込んで、密着してコンボミドルから2段階目をヒットさせよう。

## STORY

サイキックを持つ彼は、それが原因で幼い頃から他人に阻害され続けてきた。でも大好きな両親さえ側にいてくれば、彼はそれで平気だったし幸せだった。ある時、突然その両親が彼に刃物を突き付けてきた。我が目を疑う彼は信じられるものを無くし、無意識の内に力を開放していた。やがて彼が我を取り戻した時、既にそこには町はおろか、草木一本すら残っていないかった。その後彼は、超能力の研究所に数年間幽閉されるが、キースの手によってノアに迎えられるのだった。

## PROFILE

性別●男性  
誕生日●1996年2月21日  
年齢●14歳  
血液型●A型  
出身●ロシア  
身分●超能力開発の実験体  
趣味●持っていない  
能力●光  
性格●内向的で虐められっ子タイプ。  
それでいてそんな自分を  
悔がゆく思っている。

エミリオ・ミハイロフ

# EMILIO



# 勝利ポーズ



## 一本取られた時



## 煙囪を赤く染め上げて炎上する洋館



## サイコチャージ



## バリアガード



## ダッシュ



## クイックダッシュ



CV：高山みなみ/「光よ…」：アークエンゼル発射時/「ごめんなさい」：プリズムシールヒット時/「こんな力があるから…」：一本取られた時/「どうして、僕をそっとしておいてくれないんだ」：勝利時



# エミリオを象徴する超能力技は!/?

イメージ的にエミリオを象徴する超能力技といえば文句無しにアークエンゼルだろうけど、ゲーム的に見るならば、これまた文句無しにプリズムリフレクターとシーカーレイだろう。反射鏡と反射レーザーといった感じのこの超能力技は、他のキャラ達が持っていないタイプの攻撃だ。リフレクターは最低でも常時フィールドに一つは存在させておくと、何かと便利なハズ。基本は相手が忘れたところにシーカーレイを撃って反射させる事、さりげなく配置してさりげなく攻撃していきたい。3~5個

リフレクターを配置した後に、1個だけ残るようにシーカーレイを撃っておくという手も、相手にリフレクターの存在を忘れさせるには有効な手段だ。

さて次に重要なのがシャイニングアロー。こちらはシーカーレイ等

比べるとかなり直接的な意味あいの大きい攻撃といえる。連続技にも使いやすいので、イザというときには頼りになるだろう。プリズムシールも使いどころを考えれば有効な戦力になるんだけど、いかんせん攻撃を外した時の隙が怖い。



## シャイニングアロー

←→+弱

ゲージ消費量	30
ダメージ値	210



光の矢を撃つ超能力技。射出がなかなか早いので牽制や連続技に重宝する。ゲージ消費量が30%と少なめなのも魅力の一つ。連続技としてはコンボスペシャル1から繋がる(ただし相手が回避ガードをしてくと繋がりません)。コンボスペシャル2からは壁を利用しないと繋がりないので注意しよう。牽制として使う場合、主に相手のクイックダッシュを読んで使っていくのがいい。シャイニングアローヒット後は、さらにシャイニングアローに繋げたり(最大×3)、アークエンゼルに繋げたり出来るのが美味しい。攻撃力の要的な技だぞ。

## プリズムリフレクター

←→+強

ゲージ消費量	20
ダメージ値	0



それ自体には攻撃力を持たない、光のクリスタル(のようなモノ)をフィールドに配置する。単体では意味をなさないが、同じく超能力技のシーカーレイを反射させるという特殊な能力を持つ。フィールド中に最大5個まで配置でき、シーカーレイは反射点(発射時は自分の位置)から一番遠くのリフレクターに向かって直進する。当然最後は相手に向かっていくぞ。リフレクターとシーカーレイはエミリオというキャラの個性でもあるので、使い方がいいんで対戦の勝率が大きく変わってくるハズだ。自分なりの使用法を編み出そう。

## シーカーレイ

↓ ↘ → + 強

ゲージ消費量	40
ダメージ値	190×n



シャイニングアローよりも太い、直進する光で攻撃する超能力技。発射までが遅いのが進行速度が遅いのか、壁を使わないとコンボスペシャルでも連続技にはならない。この技の一番の特徴はプリズムリフレクターにより反射出来る点で、エミリオがエミリオらしく戦うには必要不可欠な技といえる。また多数のリフレクターが設置されている時に、それらを全て使い切りたくない場合、反射する時にボタンを押さなければいけない。そこからシーカーレイが対戦相手本体に向かってくれるぞ。

## プリズムシール

← ↙ ↓ ↘ → + 弱

ゲージ消費量	40
ダメージ値	260



光の珠を投げ、当たった相手を宝石のような光に包んで攻撃する超能力技。見た目よりも珠の攻撃判定が大きいので、相手を巻き込んでくれやすいが、外すとかかなりの隙が出来てしまうのが難点。使いどころはなかなか難しい。コンボスペシャルからなら連続技になるので、無難な選択としてはそれが。珠は、見た目フィールド端～端まで届くが、途中で攻撃判定を失ってしまうので、実は射程距離も存在する。単体での攻撃力は高めだけど、シャイニングアローの方がさらにそこから連続技になるし……。

## アークエンゼル

← → → + 強

ゲージ消費量	60
ダメージ値	25×n



光を集め、一気に相手に向かって放出する。ダッシュなどで避けられると技自体の時間が長いために反撃を食らうけど、ガードもしくはヒットさせれば反撃をうけることがない。連続技に組み込む事も出来るけど、一番利用価値のある使用法はリフレクター＆シーカーレイと併用する事。シーカーレイをダッシュで避ける相手には早めに、バリアガードする相手ならちょうどバリアカードが解けるくらいのタイミングで使ってみよう。けっこう食らってくれる可能性は高いぞ（読まれ過ぎると危険だけど）。

# WENDY

## ウェンディー・ライアン

### PROFILE

性 別 ● 女性  
誕生日 ● 1995年1月15日  
年 齢 ● 15歳  
血液型 ● A型  
出 身 ● オーストラリア  
職 業 ● 高校生  
趣 味 ● アクセサリー集め  
能 力 ● 風  
性 格 ● 明るく元気な娘。  
さっぱりした楽天的な性格  
3サイズ ● B79 W59 H84

### STORY

彼女には、超能力の研究をしている天才的な頭脳を持った姉がいる。その姉は1年前から研究の為に外国に渡っているが、音信が絶えてしまった。彼女は姉に何かが起こったと感じ、単身姉の捜査を始める。そんなある日、彼女の元にキースからのテレバシー放送が飛び込んできた。彼女は自分と姉に不思議な能力(サイキック)がある事を思い出し、もしかしたら姉もこのテレバシーを聞いたかも知れないと考え、テレバシーの発信場所に急ぐのだった……



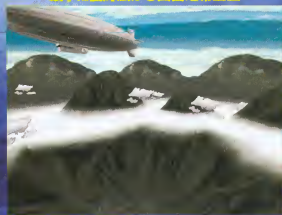
勝利ポーズ



一本取られた時



眼下に雲海広がる山岳地帯上空



サイコチャージ



ダッシュ



バリアガード



クイックダッシュ



CV：白石文子/「あたれえ／」：エアクレセント発射時/「風よ、力を／」：アースゲイル使用時/「立つのよ／ウェンディー」：一本取られた時/「ふう、やったの？ウェンディー」：勝利時

# 疾風の力を対戦相手に見せつけよう

エアクレセントは1と2対の超能力。軌道が特殊なため相手の横移動を封じ易いがクイックダッシュに対してはまったく無防備。要所で抑えに使う。

シルフィードダンスはウェンディーの超能力の中でも群を抜いて実用度が高い。ウェンディーの機動性を一定時間大きく向上させる能力はやはり魅力的だ。出始めのスキが大きいのが難点といえるが、対戦・CPU戦共に頼りになるだろう。

見た目がハデなボルテックスストリームは、主に連続技用の超能力と

して機能する。ボルテックスストリームをヒットさせた後、場所にもよるがクイックダッシュからの追い打ちが成立する。ボルテックスと合わせるとかなりのダメージなので、必ず決めるようにしたい。ただし、スキが大きい因此この超能力を単体で

使うのはオススメ出来ないぞ。

アースゲイルはウェンディーの超能力の中では最大量サイコゲージを消費するが、それに見合った効果を持つか、という間には疑問符がつく。技の出がかりのスキも大きいし、硬直も長い。ほとんど戦力外だろう。



## エアクレセント・1

↓ ↘ → + 弱

ゲージ消費量	30
ダメージ値	210



風を司るウェンディーの超能力。三日月状の風の刃を相手に向かって放つ超能力だ。弱ボタンにより射出されるエアクレセント1は、左回りに半円を描きながら飛んでいく。相手を狙って飛んでいるように見えるが、実際はホーミング性能を備えていない点に注意だ。1と2の違いは技の前のスキの大きさ（軌道）。1は技の出が速く、そのかわり技後のスキは2より少し大きい。かなり微妙な違いで普段は気にする必要はないだろう。エアクレセント2と併せれば通常ダッシュを封じれるが前面が無防備なので読まれるとクイックダッシュの餌食だ。

## エアクレセント・2

↓ ↘ → + 強

ゲージ消費量	30
ダメージ値	210



エアクレセント1と対の超能力。1とは逆に、右回りの三日月状の刃を繰り出す。技を出す際のスキは1より大きく、出した後のスキは小さい。この違いは些末な事なのでほとんど無視してかまわないぞ。サイコゲージの消費量も1と同じく30%と抑え目。半円を描く刃の軌道のため、前面に大きなスキが出来るのも1と同じ。クイックダッシュを多用する相手には使用を控えめに。通常ダッシュに対しては右にダッシュしたらエアクレセント1を、左にダッシュしたらエアクレセント2を使うようにしよう。安全に使いたい場合は連続技に使う。



## シルフィードダンス

←→+強

ゲージ消費量 35

ダメージ値 0



シルフィードダンスはウェンディーの移動能力をすべてアップさせる特殊な超能力。通常移動、ダッシュのスピードはもちろん、ダッシュの移動距離まで長くなるオマケつきた。戦闘補佐的な技だが、直接戦闘力アップにも結びつくのは魅力的。特にシルフィードダンス中のクイックダッシュは相手との間合いがどんなに離れていても一瞬で接近できるため驚異になるぞ。技の出がかりのスキが大きいのが難点だが、シルフィードダンスの効果は一定時間持続するが、相手の攻撃を喰らったりすると消えてしまう。

## ボルテックスストリーム

→+弱

ゲージ消費量 45

ダメージ値 280



ウェンディーの超能力の中でも派手さは随一、それがボルテックスストリームだ。前面に巨大な竜巻を発生させ、近づいた相手を吸い込み、速くへっつとばす。攻撃範囲はかなりの広さを誇るものの、出るまでが遅く、避けられたら竜巻を放っている間は完全な無防備になるため扱いづらい超能力でもある。主に連続技用に使うだろう。竜巻でフツとんだ相手には場所にもよるがクイックダッシュからの追い打ちが入る。ボルテックスストリームは追い打ちを決めるまでがワンセットと考えよう。すべてヒットすれば大ダメージだぞ。

## アースゲイル

←→→+強

ゲージ消費量 50

ダメージ値 100×8



アースゲイルは風使いウェンディーの奥義とも言える技。突風を巻き起こし、結界の外から巻き上げられたガラクタを相手に向かって放つ超能力だ。最初の突風には相手を吹き飛ばす能力があり、壁際まで相手を持っていけるが(壁には当たらない)攻撃力はない。あくまで飛んでくるガラクタによってダメージを与える事が出来るのだ。ガラクタはダンボール箱、パラソル、樹木、看板1区2の五種類あるがダメージは同じ。一回の攻撃で8個のガラクタが舞うが実際ヒットする数はせいぜい2〜3個ぐらいだ。趣味技か？



## STORY

彼女は、サイキックパワーの増幅装置を内蔵した人工生命体で、ウォンの私設研究所で造られた。そして、その開発にはウェンディーの姉クリスが関わっていた。しかし、ソニア開発中に原因不明の事故が起こり、その拍子でクリスの精神がソニアの精神ユニットと同化してしまい、更に過去の記憶までも全て失ってしまったのだ。また彼女は、人工的に作り出されるサイキックパワーが不安定な為、一定時間おきに専用鎮静剤をうたなければ暴走してしまう。

## PROFILE

性別●女性  
誕生日●2010年（詳しくは不明）  
年齢●17歳（外観的に）  
血液型●不明  
出身●無し  
正体●人工生命体  
趣味●カード  
能力●電気  
性格●優しいお姉さんタイプ。  
争いを好まない。  
意地っ張りな面あり。  
ヨサイズ●B98 W60 H87

—— ソニア（精神はクリス・ライアン） ——

# SONIA



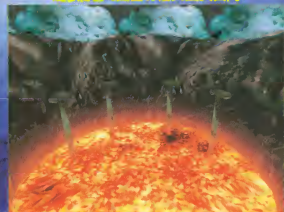
# 勝利ポーズ



## 一本取られた時



## 廻り渦巻く孤島の活火山火口内



## サイコチャージ



## バリアガード



## ダッシュ



## クイックダッシュ



CV: 白石文子/「そっ/」: エレクトリッガー発射時/「終わりよ/」: エクスキューションヒット時/「あまい/」: マグネットアンカーヒット時/「うっ、まだよ/」: 一本取られた時/「負けるわけにはいかない」: 勝利時

## 強力な超能力を駆使して相手を瞬殺せよ！

ソニアの超能力は基本的に直接攻撃系のモノばかり。唯一例外として相手を捕捉し、引き寄せるマグネットアンカーの存在が挙げられるが、これもヒットするまでは打撃技、つまりガードされると無効になってしまうので、結局は攻撃系の超能力と何ら変わるところはない。つまり、布石を打って多角的な攻撃ができるキャラではないので、それぞれの超能力の性能を生かして、自分のペースで戦いを進めていく必要がある。そのためには、まず相手を結界際に追いやるのが重要になる。その際、

もっとも効果を発揮してくれるのがテラティスチャージだ。これはソニアを中心に360°に渡って広範囲の電撃を放射するという超能力で、出した後もスキがない。ローリスクで相手を結界際に追いやることができるのだ。ただしこの超能力は、出



◀ソニアは、何をいってもテラティスチャージ、これにヘースをつかむのだ。

るまでのスキがちよっと大きい。ただ何も考えずに出したのでは、発動する前に止められてしまう。何らかの牽制をしてから出すというのが賢いやり方だろう。他の超能力はそれぞれ発動するのが早いモノが多く、連続技に組み込むと強力だ。



◀他の超能力は連続技に組み込もう。マグネットアンカーなんかも面白いぞ。

## エレクトリッガー

←→+弱

ゲージ消費量 30

ダメージ値 220



大きなモーションから、高速の雷撃を一直線に撃ち出す。雷撃が出るまで14フレームと前フリが長く、しかもモーションが派手なので普通に出したのではバレバレだが、ひとたび雷撃を発してしまえばそのスピードは相当速い。また、射程も無限なので、遠距離で布石を打っているエミリオなどを牽制するには、非常に効果が高い。また、使用するPSIゲージも30%と、ソニアの持つ超能力の中でもっとも少ない。うまく使えば強力な武器となるぞ。

## マグネットアンカー

←↙↘→+弱

ゲージ消費量 40

ダメージ値 0

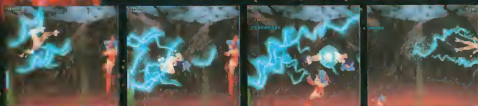


攻撃系の超能力を主体とするソニアにあって、かなり特殊な超能力で、この技自体には攻撃力が全くない。か、ヒットした相手を行動不能にして捕捉、そのままソニアの近くまで引きずって来るという、マグネットアンカーという名前そのものの効果を持っている。この後は、出の早い超能力やコンボで追い打ちをかけるのが安定だ。詳細は対戦攻略ページを参照してもらいたい。この超能力をからめることで、ソニアの戦い方はかなり幅広いモノとなるぞ。

## ギガンティックドリル

→→+弱

ゲージ消費量	40
ダメージ値	250



ソニア自ら雷撃を身にまとい、高速で相手に突撃する。この超能力の特徴として、発動は早いモノの出るまでのスキが大きいという変なモノが挙げられる。つまり、ソニアが雷撃を身にまとうまでは8フレームとそこそこ早いクセに、その後移動を開始するまで8フレーム、つまり離れた相手に攻撃できるようになるまで15フレームかかるというのがその理由だ。逆に言えば、密着している相手には早い段階で攻撃することが可能。接近しての乱戦時にいきなり出してみたりするのも面白いだろう。

## テラディスチャージ

←→+強

ゲージ消費量	50
ダメージ値	120×n



雷撃を操るソニアらしい、豪快な超能力。ソニアを中心に、かなり広い範囲で全方位に向けて雷撃を発する。出るまでは少々遅いものの、超能力を出した後の硬直は皆無で、しかも一部のモノを除き、相手からの超能力攻撃をシャットアウトしてくれる。これをうまく使い、相手を結界内に追い込むことでプレッシャーを与え、ソニアにとって戦いやすい状況を作り出すことができるのだ。この超能力の使い方がソニアの強さを決定づけるといってもいいだろう。

## エクスキュージョン

←→→+強

ゲージ消費量	50
ダメージ値	320



マグネットアンカーのように雷撃を相手に向かって飛ばし、捕捉した相手を正四面体の結界内に拘束、その後高圧電流を流し爆発させるというソニア最強の超能力。この攻撃力には出るのもそれほど遅いわけではなく、連続技として安定して使っていける。射程が無限というのも心強い。その反面、外してしまうと75フレームという信じられないほどの硬直ができてしまうという欠点も持っている。言うまでもないが、単独での行使は厳禁。出すからには確実に当てるつもりで行こう。

# WONG

リチャード・ウォン

## STORY

彼はホンコンでも大手の貿易会社の息子として生まれるが、母親が愛人だった故に、幼い頃から一族の者たちに虐げられてきた。だが彼は、持ち前の頭脳と生まれ持った特殊能力を生かし、いつしか一族を退けて会社を乗っ取るまでに至った。しかし彼の至んだ欲望は、そんな事では満たされなかった。そこへ流れてきたキースのテレバシー放送を聞いた彼は、これを利用しない手はないと考え早速ノアと結託するのだった……

## PROFILE

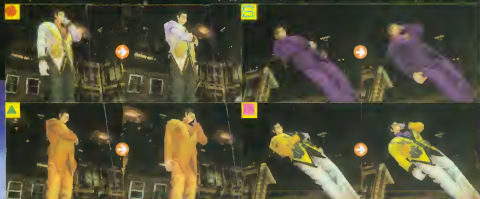
性別●男性  
誕生日●1976年11月頃  
年齢●34歳  
血液型●A型  
出身●ホンコン  
職業●貿易会社の社長  
趣味●チェス  
能力●時間を操る  
性格●常に冷静。  
冷血で、目的のためなら手段を選ばない。



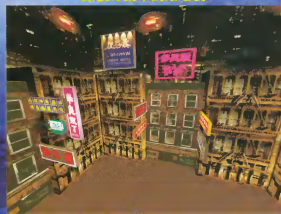
# 勝利ポーズ



# 一本取られた時



# 深夜の繁華街路地裏



# サイコチャージ



# バリアガード

# クイックダッシュ



# ダッシュ

CV：真殿光昭/「時よ/」：完全な世界使用時/「ふっ/」：次元の罫き使用時/  
「はすれですよ/」：運命の選択で相手の飛び道具を避けたとき/「かかりましたね/」：戒めの洗礼の追加攻撃時  
「この私があー/」：K.O時/「やりますねえ」：一本取られた時/「世界は私のもの」：勝利時



# ウォンの超能力は変わったモノばかり!

5つある超能力の内、ウォンは攻撃系の超能力を戒めの洗礼ひとつしか持っていない。こう聞くとちょっと頼りなさそうだが、実はそんなことは全くない。他キャラと同じ戦い方ができないというだけのことであって、ウォンのもつ特殊な超能力を生かして戦うのであれば、これらの超能力は非常に役に立ってくれるのだ。特に、戒めの洗礼を除く4つはそれぞれ、他のキャラが持っていないタイプのモノばかりだということもあり、これらの技に相手が対応ができない場合も少なくない。まずは

コレを利用し、徐々にもっと効果的な使い方を覚えていくといいだろう。要はあくまで、使い方次第と言うことだ。特にウォンはクレバーな戦い方が求められるので、なおさらだろう。これらの超能力の中で特に重要になるのが、完全な世界と虚空の幻

影だ。もちろん、直接攻撃系の超能力として、戒めの洗礼の重要性も忘れてはいけない。あえて外しはしたが、運命の選択と次元の瞬きの使用いどころさえ誤らなければ、決して使えない技ではない。詳細は対戦攻略ページを見てもらおう。



◀完全な世界と虚空の幻の持つブレイクを最大限に利用しよう。



◀戒めの洗礼はウインナーの攻撃系超能力。追加入力ダメージを喰わせるのが得意。

## 次元の瞬き

←→+弱 (or強 or 弱+強)

ゲージ消費量	30
ダメージ値	0



文字通り瞬間移動系の超能力。弱で相手の右(つまり向かって左)、強で相手の左(向かって右)、同時押しで相手の背後に瞬間移動する。とはいえ、移動する前に若干の時間がかかるので、完全に不意をつけるかというところでもない。か、瞬間移動してしまえばスキはほとんどないので、最悪でもバリアガードは張れる。基本的にはモーションの大きな超能力を相手が空振りしたときなどに出し、クイックダッシュからのコンボを狙っていくことになるだろう。

## 運命の選択

↓↘→+弱 (or強)

ゲージ消費量	30
ダメージ値	0



これはいわゆる分身。というか、分身というのは見た目のことで、実際には一定時間無敵になる超能力と思ってもらえばいい。分身するまでは12フレームとちょっとスキが大きいものの、分身しきってしまったらすぐに無敵状態になる。タイミング良く相手の攻撃を避ければ「外れですよ!」というウォンの余裕のセリフを聞くこともできる。また、分身している時間もかなり長めなので、負けそうなときはコレで時間を稼いでサドンデスを狙うという手もある。



## 虚空の幻影

攻撃喰らい中に→→+弱

ゲージ消費量	30
ダメージ値	0



ウォンの持つ超能力の中でも、特に変わったモノといえる。相手の攻撃を受けているときにコマンドを入力することで、例えばコンボなどの最後、結界に叩きつけられるのを防ぐことができる。このゲームで連続技を狙う際、忘れてはならない結界の存在。コレを完全に無効化できる虚空の幻影は、ゲージ消費量も少なく、使えるウォンの超能力の中にあつて、かなり有効度の高い超能力といえるだろう。コンボを決められて、結界に叩きつけられそうになったら迷わず出していこう。

## 戒めの洗礼

→→+強  
(追加コマンド/→→→+弱+強)

ゲージ消費量	40
ダメージ値	200+10×12



単発でも攻撃力はやや高めで、追加入力することでさらにダメージを増加させることが可能。また、弾速が異様に早く、中間距離から相手のクイックダッシュを確認してからでも間に合わせる事が可能。ウォン唯一の攻撃系超能力ということもあり、特に連続技を狙っていく際にその真価を発揮してくれる超能力だ。ただ、リーチは少々短め。もっとも、遠距離戦で単発で使っていくことはないはずなので、それほど問題とはならないだろう。

## 完全な世界

方向キ—一回転+強

ゲージ消費量	100
ダメージ値	0



時使いのウォンを象徴する技。それがこの完全な世界だ。出るまでのスキ、ゲージの消費量と悪いところばかりが目立つが、その効果は絶大。この超能力が発動すると、ウォン以外のキャラは一定時間動きを止めてしまう。つまり、その間ウォンのやりたい放題というわけだ。ただ、ここまでの微妙な表現でわかる人もいようだろう、ウォンならばこの超能力の干渉を受けない。つまり、同キャラ対戦時はまったく効果を及ぼさないのだ。



## PROFILE

性 別 ● 男性  
誕生日 ● 1986年4月9日  
年 齢 ● 24歳  
血液型 ● A型  
出 身 ● ドイツ  
職 業 ● 不明  
趣 味 ● 花が好き  
能 力 ● 電力  
性 格 ● 二重人格者  
(ごく普通と  
極めて残酷)

# BRAD

ブラド・キルステン

## STORY

いつの頃からか、  
彼には記憶のない時間というものが見え始めていた。  
そして、記憶がなくなった後は  
決まって血塗れになっていた。  
そんな自分が次第に恐ろしく思えてきた矢先、  
彼は遂に事実を知ってしまった。  
真夜中の道端、目の前には血だらけの死体、  
自分の体には多量の返り血、  
そして理由の分からない極度の高揚感……。  
彼は生きている事が恐ろしくなってきた。  
そんな彼の元にキースの  
テレビシー放送が飛び込んできた。  
これは救いの声だ、  
そんな思いが彼を  
ノアの元に向かわせた……。



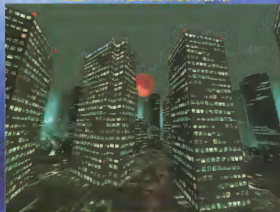
勝利ポーズ



一本取られた時



高層ビルが建ち並ぶ夜の都市



サイコチャージ



バリアカード

ダッシュ

クイックダッシュ



CV：中尾隆聖/「くたはれえ/」：グラビティーα 使用時/  
「いやろお/」：一本取られた時/「ぎゃああ、はっはっはっはっ」：勝利時

# アステロイドベルトが勝負のカギだ

ブラドの超能力技の中で、最も大きなウェイトを占めるのがアステロイドベルト。攻撃にも防御にも使えるこの技を、いかにつかいこなすかで強さが変わってくる。また、アステロイドベルトの効果時間中でしか使えない必殺技、サテライトフォールもあり、なかなか奥が深い。

飛び道具系の技であるメテオハンマーは、相手の左右から挟み込むように攻撃が出るのが特徴。うまく使えば心強いが、正面がスキだらけなので、反応されると実にマズいことになる。使うタイミングに注意。

突進系の技のメガプレッシャーは、ブラドの持つ超能力技の中で、唯一確実にコンボスペシャルをじてヒットさせることの出来る技だ。接近戦では、積極的に使っていきたい。単発で出してもヒットさせることは難しいので、確実に当てるためにコン

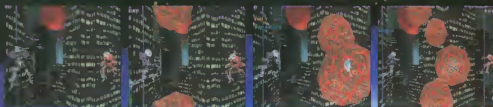
ボに組み入れて使うようにしよう。強力な重力を発生させるグラビティ0は、ヒットさせられればブラドの持つ技の中でも最大級のダメージを与えられるが、技の後の硬直時間も非常に長い。頻繁に使うわけにはいかないが、狙う価値はある。



## メテオハンマー

←→+弱

ゲージ消費量	30
ダメージ値	110



赤く光る巨大な隕石を2つ発生させ、相手を左右から挟み込むように襲いかかる、見た目にも豪快な技。しかし、その見た目の派手さとは裏腹に、ダメージがそれほど大きくはない。2個の岩を両方ともヒットさせないと、他のキャラの飛び道具の半分ほどのダメージしか与えられないのだ。しかし、普通とは違った方向から攻撃がくるため、相手にとってはよけづらい嫌な攻撃のひとつ。クイックダッシュで避けられると、逆にこっちが無防備になってしまうので、アステロイドベルトなどと併用して、技をかわされた時のスキを小さくしよう。

## メガプレッシャー

→→+弱

ゲージ消費量	40
ダメージ値	260



長い蛇のような形をして重力場を身にまとい、相手めがけて突進していく技。相手にヒットすれば、重力の蛇は相手に噛み付き、こちらの思いのままに操ってダメージを与えることが出来る。突進系の技だけに、かわされたり、バリアガードされたりすると、大きなスキが出来てしまう。確実にヒットさせるためにも、コンボスペシャルに相込んで使うとよいだろう。コンボショートからメガプレッシャーへ移行すると、コンボショートが当たっていれば、メガプレッシャーへ確実につながる。コンボミドルからでは確実性に欠けるので注意しよう。

## グラビティ∞

←→→+強

ゲージ消費量	50
ダメージ値	140×n



強力な重力を発生させ、周囲のものをすべて吸い込む。この技で発生したブラックホール自体に攻撃力は無いが、ブラックホールに吸い込まれてくる様々な物体に攻撃判定がある。ただし、吸い込まれてくる物の量はマチマチで、多い時もあれば少ない時もある。なかなか思うようにはいかないのだ。ただし、出してしまえば相手の自由をある程度奪うことが出来るので、なかなか強い。アステロイドベルトへの布石としても使えるだろう。ただし、技の後の硬直が1秒以上あり、かなり長めなので注意。全くの無防備だ。

## アステロイドベルト

←↙↓↘→+強

ゲージ消費量	60
ダメージ値	40×5



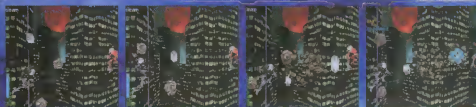
両手を広げ、5つの岩を召喚して自分のまわりに飛ばせる技。飛んでいる岩には、もちろん攻撃判定がある。触れた相手はダメージを受けることになるので、岩を盾にして相手に接近すれば、かなりの驚異となるだろう。岩を付けたままコンボを叩き込めば、合計して8ヒットは固い。かなりのダメージとなるぞ。また、岩に相手の超能力技が当たると、相手の技を相殺してくれるので、防御にも有効だ。岩が出てしまえばいいことだらけのこの技も、スキが大きくいきなり使うことは出来ない。グラビティ∞などと組み合わせよう。

## サテライトフォール

(アステロイドベルト後)

←↙↓↘→+強

ゲージ消費量	0
ダメージ値	200



アステロイドベルトで召喚した岩を相手めがけて飛ばす、飛び道具系の技。アステロイドベルトの効果が続いている間しか出せない。岩を飛ばす前と、岩を飛ばした後の硬直時間がやや長めで、飛んで行く岩のスピードもそれほど速くなく、1発あたりのダメージも小さいので、それほど有効な技ではない。岩が相手にヒットして相手が決まりにぶつかったら、クイックダッシュで追いかければ追い打ちをかけることも出来る。岩のダメージが小さいだけに、是非とも追い打ちはきめたいところ、相手をはがさようにしよう。

# GENMA

六道玄真

## STORY

影高野の退魔師である彼は、  
日夜魔の物を退治し続けていた。  
ある日、以前からおそろげに感じていた  
魔の気配が活動を開始したのを  
彼は察知した。  
その巨大な魔の先に見えるのは  
人類の破滅……。  
そう感じた彼は、  
魔の根元を倒すべく  
単身ノアに挑むのだった……

## PROFILE

性 別 ● 男性  
誕生日 ● 1967年1月1日  
年 齢 ● 53歳  
血液型 ● B型  
出 身 ● 日本  
職 業 ● 坊主(裏では退魔師)  
味 ● 相撲観戦  
力 ● 呪術  
能 性 ● 頑固じじい。  
頑固い。





勝利ポーズ



一本取られた時



本々が生い茂る真雲地・山中の修行場



サイコチャージ



バリアガード



ダッシュ



クイックダッシュ



CV：秋元洋介/「滅/」：鬼火魂発射時/  
「闘兵闘者皆神裂在前、爆発/」：呪縛殺ヒット時/「無念じゃー/」：KO時/  
「お主、やるな/」：一本取られた時/「許せ」：勝利時



# 主力は鬼火魂。そこに連炎符を連携させる

玄真の楽しさは、いかにして制空権を握って相手の動きを束縛し、こちらの思うとおりに相手を誘導するかといいところにある（断定）。そのために重要な技は連炎符と鬼火魂で、これらで相手を牽制しながらじわりじわり真綿で相手の首を絞めるように攻める。

まあ言うほど楽なものではなく、連炎符は設置時に大きな隙があるので、考えて使っていかなければならないだろう。鬼火魂はそこまで隙も大きくないので、とりあえず撃っておくというアバウトな使用法に耐え

られる性能を持っていると言える。鬼火魂を主力に、連炎符でサポートという使用法がメインになるかな。

降雷珠は連続技専用と考えればかなり有効な攻撃だし、符援術もイゼと言うときには役に立つ。見た目よりも超能力技のバランスはいいのが意

外な特徴かもしれない。呪縛殺は連続技に使ってもいいけど、単体で当てた方がダメージ修正もなくてお得な事を覚えておこう。連続技なら降雷珠を使ったほうがかなりお得だと思うぞ。



鬼火魂は技後の隙がなくて使いやすい。連炎符も用いても結構イけるぞ。



鬼火魂は一撃必殺。攻撃力の高さを生かして単体で当てたいところだ。

## 連炎符 (れんえんぷ)

←→+弱 (or強)

ゲージ消費量 20

ダメージ値 200



按げた呪符が一定距離進んだところで炎を発して浮遊戦雷となる。炎を発するまで攻撃判定を持たないので、出しどころを考えないと相手にクイックダッシュなどで簡単に反撃を受けてしまう。その分、というべきか、炎を発して機雷化してしまえば、相手の動きを制限出来るので制空権を握りながら戦いを進める事が出来る。玄真を使う上で重要、かつ一瞬面白い超能力技だといってしまうても許されるだろう。強で正面、弱で左斜め前、弱+強で右斜め前にそれぞれ連炎符を設置する事が出来る。うまく相手を誘導するような位置に設置しよう。

## 鬼火魂 (おにびだま)

→→+弱

ゲージ消費量 30

ダメージ値 230



鬼の顔を持った火の玉を前方に放つ。火の玉はゆらゆら揺れながら、比較的ゆっくりと前進する。射程距離は短めだが、発射後の隙が無く火の玉の攻撃判定が大きいので、リスクなく使っていける。ゆっくりと蛇行しながら前進するので、鬼火魂を盾にしながら相手に接近していくなど、玄真の主力として活躍する技だ。連炎符と併用することで、相手の動きを著しく制限しながら戦っていくことが出来る。もし相手がうっかり鬼火魂に当たった場合、そこからクイックダッシュで連続技を叩き込めるのも大きな利点。頼りにしていこう。

## 降雷珠 (こうらいじゅ)

←↙↓↘→+弱

ゲージ消費量	40
ダメージ値	220



手に持った数珠を相手に投げつけて攻撃する技。数珠に当たった相手を痺れさせ、そこに雷を落とす。射程距離があり、相手に当たらなかった場合でもその場に雷を落とすので、外した時の隙はかなり大きい。連続技専用として使っていきたい技だ。また外しそうな場合、発射後ボタンを押す事ですぐに雷をその場に落とせる。気休め程度だが隙が少なくなるぞ。相手にヒットした場合、相手はその場から落下するのだが、そこに追い打ちがかけられる事が一番の特徴。なるべく下から当てて、連続技に持っていきたいところだ。

## 符護術 (ふごじゅつ)

(吹っ飛ばされた時)  
←↙↘→+弱 (or強)

ゲージ消費量	50
ダメージ値	140×10



相手から攻撃を受けて吹っ飛ばされた時にコマンドを入れると出す事が出来るという特殊な技。符護術が発動すると玄真の身体が無数の符に変化し、相手を逆に攻撃してくれる。回避バリアが攻撃的になった物だと考えると解りやすいだろう。ゲージ消費が50%と大きいが、いざという時には頼りになる技だ。いつも使っていると警戒され、連続技を途中でやめるなどの方法で誘われてしまう事があるので注意しよう。まあ、壁にぶつかって痛い連続技を食らいそうな時に使うのが一番いい使いどころじゃないかな。

## 呪縛殺 (じゅばくさつ)

←→+強

ゲージ消費量	80
ダメージ値	700or380



独鈷を投げつけて、相手に当たったら九字を切り攻撃する技。技ヒット後に追加入力する事が可能な、これまた特殊な攻撃だ。最後までコマンド入力出来なかった場合はノーマルショットなみのダメージしか与えられないけど、最後まで追加入力に成功すれば相手の体力を半分近く奪う大ダメージを与えることが出来る。追加入力に慣れないと話にならないが、玄真の「路兵闘者……」の声に合わせてリズムカルに方向キーを順番通り押していけばいい。最後の3回はボタン入力だけど、タイミングは同じ。ぜひ練習しておこう。

# GATES

ゲイツ・オルトマン

## STORY

彼の所属するアメリカ軍でも  
ノアの存在には気付いていた。  
軍の司令部は、ノアが後の脅威になる事を恐れ、  
対サイキッカー部隊を新たに設立した。  
彼は、その対サイキッカー用サイボーグ第1号で、  
自らサイボーグになる事を志願した。  
何故なら、以前妻と娘をサイキッカーに  
殺されているからだ……。

## PROFILE

性 別 ● 男性

誕生日 ● 1973年8月13日

年 齢 ● 37歳

血液型 ● O型

出 身 ● USA

職 業 ● 軍人

趣 味 ● アウトドアライフ

能 力 ● 科学

性 格 ● まじめでカク口数は少ないが、  
内面的には人に優しく  
正義感が強い。

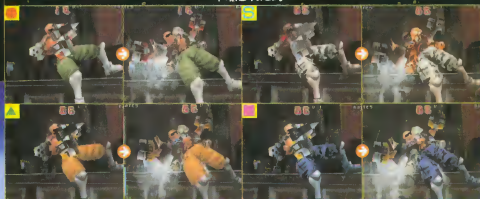
3サイズ ● B96 W129.3 H167



# 勝利ポーズ



# 一本取られた時



# 雲霧高く蒸気と化した市街地



# サイコチャージ



# バリアガード



# ダッシュ



# クイックダッシュ



CV：津久井教生/「反撃を開始する」：一本取られた時/「ターゲット、デリーテッド」：勝利時

# プラズマカノンを使いこなせ!

ゲイツの必殺技の中で最も重要なのが、相手の動きを止めることの出来るプラズマカノン。移動や攻撃のスピードの遅いゲイツにとって相手を足止め出来るこの技は、非常にありがたい。また、止まっている相手は完全に無防備なので、さらにダメージを与えることも出来る。誘導性がなくないので、確実にヒットさせるためには、コンボスペシャルとして使うのがベスト。積極的に狙って、まとまったダメージを与えよう。外してしまうと硬直時間が長く、反撃されるのは間違いないので注意。

スタンコレーダーは間合いは短い、強力な攻撃判定を持つ。相手を結界に追いつめた時などは、かなり有効だ。出来るだけ相手を追いつめて、端の方で使うようにしよう。  
・オールレンジミサイルは、発射までの時間がかかりかかるので、使う

機会は高多に無い。無理に使う必要は全く無い。相手の残り体力が少ない時に、とどめとして狙う程度だろう。出るまでは遅いが、出てしまえば強い。使う時は、十分な間合いをとってから使うようにしよう。



## ブーストアーム

← ↙ ↓ ↘ → + 強

ゲージ消費量	30
ダメージ値	220



ロックオンした相手めがけて、ロケットパンチで攻撃する。ロックオンするまでの誘導性能が高く、相手めがけてパンチは飛んでいく。攻撃力も高く、通常ガードされても、削りダメージでそこそこ減らすことが出来る。消費する超能力ゲージを考えると、かなりお得な技だ。ただし、誘導性能が高いとは言っても、やはり完璧ではない。はずしてしまうと、かなり長い硬直時間が待っている。この技もコンボスペシャルにすれば、確実にヒットするので、是非使ってみよう。また、バイルバンカーはブーストアーム中にしか出せない超能力技だ。

## バイルバンカー

(ブーストアーム発射直後に)

← ↙ ↓ ↘ → + 強

ゲージ消費量	30
ダメージ値	360



超能力技のブーストアームの追加コマンドとして入力する、絶大な破壊力を誇る技、バイルバンカー。入力に成功すると、ブーストアームがヒットした相手を自分の方向へ引き戻し、腕についたバイルバンカーで突き刺す。コマンド入力のタイミングが、かなりシビア。遅すぎても、速すぎてもダメだ。こればかりは、残念ながら何度も練習して体で覚えるしかない。使いこなせれば、一撃で相手の体力の30%ほどを奪うことが出来る。この技もコンボスペシャルとして入力出来るので試してみよう。失敗してもブーストアームのダメージは保証される。

## スタンコレダー

←→+弱

ゲージ消費量	30
ダメージ値	130×n



自分の前方に、扇型に電撃を発する超能力技。攻撃の届く距離は短いものの、効果のある範囲が広いので接近戦の得意なゲイツには、大変役に立つ技のひとつだ。効果範囲が横に広いので、相手を結界に追いつけてしまえば、相手は逃げ場を失ってしまう。相手を結界に追い込んだ時に、最大の効果を発揮すると言ってよいだろう。フィールドの中央でいきなり出しても、逃げるスペースはいくらでもあるので、なかなかヒットしないぞ。この技も、コンボスペシャルが有効だ。結界に追いつけて、相手を結界にぶつけてやろう。

## プラズマカノン

←↙↓↘→+弱

ゲージ消費量	45
ダメージ値	0



ゲイツにとって最も重要な超能力技、プラズマカノン。攻撃判定の大きな飛び道具だが、この技自体には攻撃能力は全く無い。プラズマカノンが相手にヒットすると、相手の動きを一時的に止め、無防備にすることが出来る。この間に近寄って、再びコンボを叩き込んだり、ブーストアームやバイルバンカーなどの超能力技で追い打ちをかけよう。超能力ゲージを回復させたりするのもいい。ただし、プラズマカノンは単発で出しても、なかなか当てにくい。はずしてしまえば、当然スキだらけだ。こそぞ、という時に狙ってみよう。

## オールレンジミサイル

←→→+強

ゲージ消費量	80
ダメージ値	140×8



背中に装備したミサイルランチャーから、8発のミサイルを立て続けに発射する超能力技。コマンド入力 completes すると、背中のランチャーが開いてミサイルを1発ずつ、8回発射する。発射するまでには、かなり長めの硬直時間があるため、相手と近い距離で使っても確実に技をつぶされてしまう。使う時には相手との間合いを十分にとってから使おう。出るまではスキだらけだが、ミサイルが出てしまえばそこそこ強い。それでもやはり、スキの大きい技だけに使う機会は少ないだろう。無理に使う必要は無いぞ。

# KEITH

キース

## PROFILE

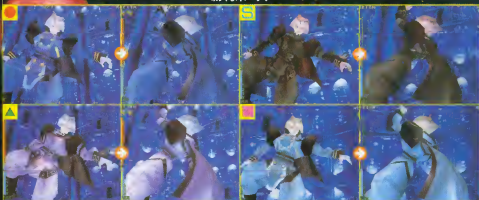
性・別 ● 男性  
誕生日 ● 1992年2月14日  
年 齢 ● 18歳  
血液型 ● A型  
出 身 ● —  
職 業 ● —  
趣 味 ● 読書  
能 力 ● 氷  
性 格 ● —

## STORY

2010年、人間は国家レベルで超能力を研究し始めていた。研究のため多くの超能力者と思われる人々が集められたが、その扱いはおよそ人間としてのものではない。そしてキースは立ち上がった、サイキッカーの理想のために。



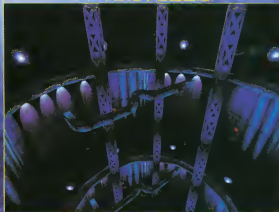
勝利ポーズ



一本取られた時



ノア本部地下秘密基地



サイコチャージ



バリアガード



ダッシュ



クイックダッシュ



CV：津久井教生/「凍れノ」：フリジットプリズン発射時/  
「さらばだノ」：プリザードトゥースヒット時/「逃がさんノ」：クイックダッシュ時/  
「君の力は見切ったよ」：一本取られた時/「ふっ」：勝利時

## 速く、鋭く、凍てつく。その超能力は本物

基本でもあり、主力でもあるフリジットランス。この氷の槍は非常にスピードがあり、投射までのスキも小さい。メインにしたい超能力だが、攻撃範囲の狭さには要注意だ。

フリジットスパインはキースの全面、360度に攻撃判定を発生させ、通常攻撃を空振りしてしまった後の背後からの攻撃にも対処出来るが、一チがイマイチ。主に迎撃や連続技に使う。

フリジットシェルはいかにもキースらしい超能力。弱点は多いものの、相手の不意打ち気味の超能力を無効

化出来る点は非常に大きい。うまく使えば（キャラにもよるが）相手に与えるプレッシャーははかり知れない。特に玄真、エミリオ、ブラド戦では有効だ。

フリジットブリズンは決めた直後の追い打ちがすべて。コンボミドル

一撃→ブリザードトゥースが安定しているだろう。壁が薄い場合はすぐさま押しつけて移動させるが、クイックダッシュから直接ブリザードトゥースでもいい。そのブリザードトゥースはサイコゲージ消費量は多いが、威力は絶大だ。



## フリジットランス

←→+弱

ゲージ消費量	30
ダメージ値	230

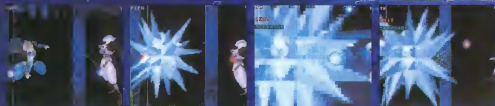


キースの腕から超能力によって实体化した氷の槍を相手に射出する。単発の飛び道具だが、ガードされた場合は多段ヒット技の様にカリカリと相手に食い込む。技の出はかなり速く、全キャラ中でもトップクラスのスピードなうえ、射程も長く結界の端から端まで到達するぞ。サイコゲージの消費量が30%と少な目のも利点だ。攻撃判定の出現も比較的速いので、接近戦で使えない事もない。ただ、軌道自体はまっすぐなので若干避けられ易いのが欠点といえは欠点だろう。また、技後のスキがそれほど小さい訳では無いので、過信してはいけないぞ。

## フリジットスパイン

←→+強

ゲージ消費量	35
ダメージ値	270



キースの周囲の全面をカバーする、巨大な氷のトゲを張る超能力。キースの持ち技の中で攻撃判定の出現が最も速く、周囲360度にくまなく対処できる融通の効く超能力だ。しかも、一部の超能力を消滅させる効果も合わせ持つので接近戦ではかなり頼りになる超能力である。しかし、いかに巨大なイガを張り巡らすとはいえ、リーチという面ではやはりモノ足りない。よって壁際でなければ連続技にならないし、ガードされると攻撃判定が消えてしまうのもマイナス点。出の速さを利用して、接近戦での牽制・奇襲がかなり信頼できるだろう。

## フリジットシェル

方向キー一回転+弱

ゲージ消費量	50
ダメージ値	0



相手の超能力を完全に無効化するバリアを張る、ノアの総帥キースならではの超能力といえるフリジットシェル。このバリアによって遮断できるのは超能力全般と（ウォンの完全な世界は除く）、ノーマルショットの2つ。これらに対しては完璧な防御効果を誇るが当然弱点もあるのだ。「殴り」「バリアガードによる弾き」「投げ」、これらの攻撃にはシェルの効果なし。喰らった瞬間に解除されてしまうぞ。シェルの効果は前述の攻撃を喰らうか一定時間が経過するまで続く。超能力をいくらガードしようが効果は短くならないぞ。

## フリジットプリズン

←↙↓↘→+強

ゲージ消費量	40
ダメージ値	0



キースの前方に氷の結晶を繰りだし、接触した相手を氷結させ麻痺にする超能力。この氷自体には攻撃力はないが氷に閉じこめられた相手は2秒程完全に行動不能になるので、ここにお好みのコンボや超能力で追い打ちをかけよう。当たり判定は結構大きい、射程の短さのおかげで連続技に組み込むにはやや役不足。単発の牽制技として割り切った方が技の性質を生かせるような気がするぞ。また、コンボから壁に当たった相手を氷結させても追い打ちは一発しか入らないのでサイコゲージのムダ遣いになってしまう点に注意。

## ブリザードトゥース

←→+強

ゲージ消費量	60
ダメージ値	340



キースの持ち技の中で最大量のサイコゲージを消費し、氷の龍を飛び道具として繰り出す。方向修正能力、出の速さ、当たり判定の大きさなどは超能力集団ノアを束ねるキースにふさわしい能力を誇っている。近間で当たったか遠方で当たったかによって技の性質が違ってくるのも特徴のひとつ。近距離では3〜4ヒットの多段技、遠距離では2ヒットの飛び道具として機能するのだ。また、近距離でヒットさせると追い打ちがかかるとも見逃せない。威力も高いが射出後のスキは決して小さく無いので注意しよう。

# バリアガード

サイキッカーにとってバリアガードは命綱といえるほど重要な。状況に応じて反動的に使えるようにならなければ一人前のサイキッカーにはなれないぞ。

## CHECK 1 バリアとは完全無欠の防御策!

サイキックフォースでは通常ガード、バリアガードの2種類が存在するが、バリアガードは方向キー+回転+ガードボタンでサイキッカーの全面にバリアを張り防御するのだ。

通常ガードが相手の攻撃に対する完全な防御策とはなり得ないこのゲームでは、バリアガードの存在意義は大きい。

通常ガードで超能力をガードすると、反動で少しフキ飛ばされてしまい、この時壁が後ろにあれば弾かれてダメージを受け硬直してしまう。また、一部の超能力にはガードの上から体力をケズられてしまうのだ。バリアガードならばそういった事は一切無く、しかも超能力、通常技による攻撃、投げをすべてカットしてくれる。

まさしく万能の防御策なのだが、使用中はサイコゲージをかなりのスピードで消費してしまうという欠点がある。つまりサイコゲージが無ければバリアは張れないという訳。

相手の攻撃でフキ飛ばんだときに方向キー+ガードボタンで黄色いバリアガード(回避バリア)を張る事が出来る。これはノーマ

ルバリアより発生が速く、コンボ等を未然に防ぐ事が出来るスグレモノだが、サイコゲージを40%も消費するので注意するべし。

ちなみに「ガードボタン押しっぱなし+方向キー+回転」でもバリアは張れるので実戦レベルではこのコマンド入力方法でいこう。



▲通常ガードでは超能力は完全に防げない。ガードの上から吹き飛ばされて、壁に激突してダメージ。しかも硬直してしまう。バリアガードならその心配はないぞ。



▲バリアガードなら超能力だろうが投げだろうが全くない。近距離で相手の超能力をバリアガードしたらクイックダッシュなどでイッキに逆襲に転じよう。

## CHECK 2 バリアガードの具体的な効能

ここではバリアガードの効果、特性をワンポイントで挙げてみた。

### ●超能力をすべて遮断する

相手の超能力を完全に無効化する。鉄壁の防御壁だ。もちろん通常攻撃も防くぞ。

### ●360度すべての攻撃を防ぐ

サイキッカーの全面にバリアを張るため、背後からの攻撃にも対処できる。

### ●バリアに触れた相手を弾き飛ばす

バリアに接触した相手に直接ダメージは与えられないが、弾いて壁に当てる事が出来る。

### ●投げを喰らわれない

接触した相手が弾き飛ばされる以上、投げを喰らう心配はないのだ。

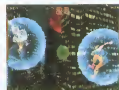
### ●超能力をガードした瞬間はサイコゲージを



▲エミリオのアークエンジェルを最後までガードしてもサイコゲージは減らない。ちよっと安心だ。

### 消費しない

超能力技をガードしている間はゲージが減らず、ガード中にバリアが切れる事は無い。



▲双方バリアガードを張った状態で激突すると、両者に弾き飛ばされる。まあ、当たり前だね。



▲背後をとられてもバリアガードならば安全。こういう場面が多いだけに常にバリアは意識しよう。

▲バリアで鉄壁の相手を弾き飛ばすの図。この後は投げを喰らうのがダメージ効率がいいだろう。相手を境界の隅に追い詰めれば守りだけでなく攻めにも効果を発揮する。

## CHECK 3 バリアガードの使いどころ

基本は超能力へのバリア。ダッシュでかわせない時にはバリアが基本だ。近くでガードしたら反撃も可能。

ダメージを喰らっているときにコマンド入力しておけば、相手がミスった時にバリアが張れる。壁にぶつかった時にも同様の操作をしておけば、追い打ちの可能性を少しでも減らせるぞ。吹き飛ばされている時には回避バリアがベストだが、サイコゲージの消費量が多いのでゲージと相談して決めよう。

また、不幸にも壁際でダウンさせ



▲吹き飛ばされて行動不能でもコマンド入力しておく。回避バリアが使えるならそれがベスト。

られた場合もバリアガードは必要だ。無敵技が存在しないこのゲームでは

ダウン時に技を重ねられたら、バリアを張って防ぐしかない。



◀壁に弾かれたときにもバリアガードは基本。追い打ちもある程度防げるだろう。



◀壁際に相手を追い込んでバリア。相手が下手に動くとき壁に弾く事が出来る。有効だ。



◀ゲージのための間もコマンド入力し、攻撃されたら、すぐ弱体化ボタンを離せばバリアガード。

## CHECK 4 通常ガード&オートガードについて

バリアガードが“標準ガード”扱いなため、影が薄い感のある通常ガード。しかしこの通常ガードにもそれなりの使い道はあるのだ。

まず相手の各種コンボを通常ガードすることで、攻撃終了時に殴ったり、投げを狙う事が出来るのだ。

なかなかおいしいメリットではあるが、相手が途中でコンボをやめて投げに来たり、コンボショート&ミドルにキャンセルをかけて超能力を出されると、通常ガードで安定とはとてもいなくなってしまいます。ここらへんは戦いの駆け引きなので、何度も対戦をして経験を積んで次の行動を予測するしかない。

オートガードは、こちらがガードできる状態ならばガードの操作をしなくても自動的にガードしてくれる初心者には大変便利なシステム。

オートガードで攻撃を自動的に防げる回数はゲームスタート時で10回。一人勝ち抜く毎に2回ずつ減ってい

くが、4人倒した以降は2回で固定される。オートガードは状況判断してバリアも張ってくれるので、CPU戦はかなりラクになるだろう。

ちなみにオートガードキャラはサイコゲージの回復を方向キー中立て行が、回復のスピードはマニュアルの半分というデメリットがある。

いいことづくめのオートガードだ

が、欠点はこれくらいだ。



◀通常ガードの使い道は存在するものの、やはり



◀コンボを最後まで通常ガードすれば安定して殴りや投げが入る。知っておくと便利。



◀画面上に表示されたオートガード残り回数。自力でガードした場合回数は減らないぞ。

# 移動について

サイキックフォースと他の対戦格闘ゲームとの決定的な相違点は「キャラがフィールド内を浮遊している」という点。そのフィーチャーを詳しく紹介！

## CHECK 1 サイキッカーの基本たる浮遊について

このゲームの移動には「通常移動」「通常ダッシュ&クイックダッシュ」が存在するが、重要になるのが後者。通常移動は別の項目で紹介するがサイキックフォースでは通常ダッシュが「ペーシク」な移動方法という事を覚えておこう。まず方向キー入力+弱強ボタンの通常ダッシュの使いどころから。

まず超能力攻撃を含む攻撃全般を避ける目的で使う。ダッシュのスピードは速いので大抵の攻撃は見てから避ける事が可能だ。

後はフェイントや有利なポジション取りに使う。このゲームでは止まっている事のリスクが高い。常に動き回ってればそういったリスクを回避できるので便利なのだ。結界の隅に相手を追いつめれば非常に有利になるぞ。



◀通常ダッシュで超能力を弾きよけるのが基本。これができるのとキビしいぞ。



◀通常ダッシュ中に超能力コメントを先行入力してダッシュ終了と同時に攻撃も出来る。

▶エミリオとプリズムリフレクターなどで危険なエリアを作られたら、即ダッシュで回避。



### ダッシュスピード

1位	ウェンディー/エミリオ
3位	バーン/キース/ソニア
6位	玄真/ブラド
8位	ウォン/ゲイツ

### ダッシュ時間

1位	ソニア
2位	エミリオ/ウォン
4位	バーン/玄真
6位	ブラド
7位	ウェンディー/キース
8位	ゲイツ

## CHECK 2 クイックダッシュ&通常移動について

クイックダッシュは方向キー+中立+弱強ボタンで相手に向かって突進する、より攻撃に向いたダッシュ。ノーマルショットをスリ抜け、スピードも速いのでスキを突いた攻撃や技後の追い打ちに活躍するだろう。また、弱・強・投げコマンド入力でキャンセルがかかる点も覚えておこう。弱・強ボタンでのキャンセルはそのままクイックダッシュ弱・強攻撃になるのだ。本来ならノーマルショットが出る遠距離の間合いでもパンチやキックを出すぞ。クイックダッシュからのコンボスペシャルは重要だ。

通常移動は方向キーによる移動。移動スピ



◀クイックダッシュはノーマルショットを無効化する。相手を走らせるそのスキにタコ殴りに出来るぞ。



▲通常移動は移動速度が速いが、うまく超能力攻撃などを回避出来れば、その後の反撃がラクになる。ゲームを始めたばかりの人が使っても自慢が多いけどな。

ードが遅く、いかにも使い道がなさそうに見えるが、実は対戦でも上級者レベルでこそ差が実感できるモノのひとつ。超能力やノーマルショットをあえて通常移動で避ければ、ダッシュで避けるより反撃がカンタンなケースが出てくるのだ。

こちらへの「逃げ」はかなり危険を伴うが、誘導性が甘く、攻撃判定が小さい飛び道具なら結構避け易い。サイキッカーとしての見切り能力の見せどころだろう。また、通常移動中は少しづつではあるが、サイコゲージが回復する。通常ダッシュ、クイックダッシュ中はまったく回復しないのだ。ムリに使う必要は無いがキツめれば靱いの幅が広がるぞ。

# ホーミング&方向修正

様々な飛び道具が存在するサイキックフォース。飛び道具の性能を決定づける要素のひとつであるホーミング&方向修正についての知識を紹介。

## CHECK 1 ホーミングと方向修正の違いは？

ホーミングと方向修正というのは飛び道具系超能力全般における要素。2つともなんとなく似たような感じなので混同しがちだが、時はしっかりと差異があるのだ。

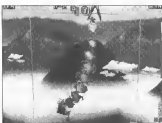
このゲームのホーミングというのは、飛び道具の発射後に相手が避ける行動をとっても自動的に曲がって追尾（ホーミング）する事。

実際にホーミング性を備えた技はバーンのフレイムシュートとトライアングルヒート、ゲイツのブーストアームしか無い。

もうひとつの要素、方向修正とは飛び道具発射前、正確には飛び道具の発射モーションの終わりに相手に照準を定める能力の事。つ

まり、方向修正の無い飛び道具では相手の位置に関わらずキャラの向きに応じて（相手がいようとまいと）飛び道具が出てしまうが、方向修正能力がある飛び道具は相手が動き回っていても、ある程度正確に相手に向かって飛び道具を発射してくれるのだ。

特に方向修正能力が高いのがエミリオのプリズムシールや玄真の呪縛殺。キャラがあさっての方向でも弾が飛んでくる事もあるのだ。



◀ホーミング・方向修正は飛び道具の性能を決定づける要素でもある。ついても無い技だと避けられやすい。



▶エミリオのプリズムシールの方向修正能力は高い。まるでホーミング性能があるみたい。

## CHECK 2 各キャラ毎に性能をチェック！

ここでは各キャラ毎のホーミング性能&方向修正能力をワンポイントチェック。別に知らなくてもいいが、覚えておいて損は無い。

### ★バーン

フレイムシュート、トライアングルヒートに誘導性能がある。方向修正能力はどの超能力にもまったく無い。

### ★エミリオ

シーカーレイ・プリズムシールに方向修正能力がある。プリズムシールは性能が高い。

### ★ウェンディー

ホーミング・方向修正能力、双方ともまったく無い。ただ、エアグレースントはどの間合いで出しても相手のいる位置に到達しやすい。

### ★ニア

エクスキュージョンのみ方向修正能力を備

えている。

### ★ウォン

飛び道具は戒めの洗礼しか持っていない。でも、この超能力にはホーミング性・方向修正能力ともに無いのだ。

### ★ブラド

メテオハンマー、グラビティ∞に方向修正能力を有する。

### ★玄真

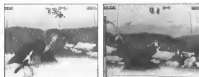
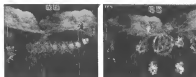
鬼火魂・呪縛殺の両方に方向修正能力がある。特に呪縛殺の性能は高い。

### ★ゲイツ

ブーストアームに誘導性能がある。オールレンジミサイルは方向修正能力のみ。

### ★キース

プリザードトゥースのみ方向修正能力あり。



▲ホーミング性能を備えた超能力は実に少ない。ただし、方向修正能力があればそれは気にならない事が多いが。ホーミング性能はゲイツのブーストアームがダントツ、方向修正能力は玄真の呪縛殺、エミリオのプリズムシールがトップクラスだ。



# サドンデス攻略

対戦ではキャラの組み合わせによって  
は突入する事が多くなるサドンデスマ  
ッチ。プレイヤーの腕よりも運のよし  
あし問われる闘いになるかも？

## CHECK 1 サドンデス。その特殊性とゲーム性

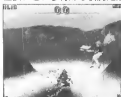
対戦プレイ時にラウンド中に勝敗がつかず、  
タイムオーバーになると発生するサドンデス  
(突然死) マッチ。

これはあくまで対戦時のみの要素でCPU  
戦にはなく、時間切れになれば1ラウンド毎  
に必ずサドンデスマッチで決着をつけなけれ  
ばならない。

サドンデスでは、両プレイヤー共に所定の  
位置に移動させられ、結界も縮小する(結界  
と壁のページ参照)。そして残り体力、サイコ  
ゲージの残量もゼロにされるのだ。

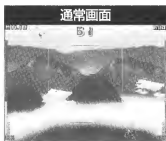
前のラウンドでいかに体力差があろうとま  
ったく関係なく、両者が同等の条件のもとサ  
ドンデスマッチを行う事になる。

タイムもたったの十秒しかないし、クイッ  
クダッシュで結界の端から端まで移動できる  
程狭いという特殊な状況だが、ここまでギリ



◀体力ゼロ、ゲー  
ジゼロ、タイム少  
し……。この状況  
でいかにして勝っ  
かか即断だ。

ギリの極限状態なため、あっという間に勝負  
がつく事が多い。スタート時の見極めが非常  
に重要になってくるのだ。



◀通常ラウンドの結界はこんな感じ。  
広々として、かなり自由に動き回れるので  
特に不都合は感じないだろう。



◀こちらがサドンデスマッチの結界。通  
常の結界より桁違いに狭小されているので  
狭いと思ったらやめなさい。

## CHECK 2 サドンデスマッチでの闘い方

1発もらったら終わりという特殊性のため、  
その時の運で勝敗が決する場合が多い。ただ  
し、この状況ならではのセオリーというモノ  
は存在する。

例えばラウンド開始直後の投げ。サイコゲ  
ージの残量がゼロのため、開始直後はバリア  
ガード不能。これを利用したの投げが比較的  
有効なのだ。

また、開始直後にとりあえず的にゲージた  
めをする相手には、ノーマルショットも効果  
的。読まれたらクイックダッシュで終わりだ  
けだね。

両者がサイコゲージをためていたなら、通常  
ラウンドと似たような攻防になるが、結界が  
狭く、体力がゼロという点を利用しての、バ  
リアガードで相手を壁に弾いて倒す戦法が非  
常に有効になるぞ。バリアガードでタイムオ  
ーバーを待つのもオッケーだ。

サドンデスでまたもタイムオーバーにな  
ると、両者に1ラウンドの勝ちマークが与え  
られる。2ラウンド目のサドンデスも同じ。1・  
2ラウンドともに引き分けだと両者ゲームオ

ーバーになるぞ。つまり1ラウンドを取っ  
ていた方がサドンデスでは絶対的に有利なの  
だ(2ラウンド以降は逃げまくればいい)。



◀ラウンド開始直  
後に何をするかで  
勝敗が決する。読  
みとカンと運の要  
素が微妙に絡む。



▲2ラウンド目終了直前にキースがバリアガード。1ラ  
ウンド目を取られているバーンはこの時点で万事休す。

# 結界と壁

サイキッカー達は固いの余波が周囲に影響を及ぼさないように結界を張っている。この結界はサイキッカーの行動自体には大きな制約だが、この見えない壁の詳細をここで詳しく紹介。

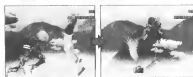
## CHECK 1 サイキッカーの創る“行動範囲”

“結界”とはサイキッカーの行動を制限する見えない壁。ゲーム画面上で正方形のラインがサイキッカー達を囲むように存在している。この結界の外には出る事が出来る、この内部でサイキッカーの死闘が繰り広げられるのだ。

サイキッカーは結界の中では重力の干渉を受けずに8方向を自由自在に動き回る事が出来る。一応、壁に当たったあとに追い打ちを喰らうとダウン状態になるが、この時に重力の影響を受け落下する程度だ（この時は無敵状態）。このように結界の壁はサイキッカーの行動を制限するが、相手をフックとばして当てる事によりダメージを与えるという利用法もある。詳しくは次の項目で。

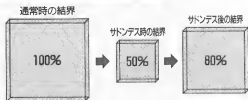


◀バックに引かれたライン。この結界のラインがサイキッカーの行動範囲を示す。



▲相手の攻撃を喰らって壁に接触するとダメージを受け一定時間無防備になる。この時に追い打ちを喰らう（1発しか攻撃は入らない）とダウンして落下してしまう。

### サドンデス後の結界



一回サドンデスになった場合、次のラウンドの結界の大きさは80%に縮小される。以降、その対戦が終了するまで結界の大きさはそのまま。

サドンデスマッチでは結界は必ず50%の大きさになる。

## CHECK 2 壁際の攻防!

自分から結界の壁に接触する分にはノープロブレムだが、外部から力が加わって壁に当たったときは別。

ここという「外部からくわわる力」とは以下の3つ。

### ①相手の攻撃

超能力、強攻撃、投げを喰らうとキャラは一定距離フックとばされるかその時に壁に衝突するとダメージを受ける。

### ②バリアガードによる弾き

バリアガードに接触すると攻撃された時と同様に逆方向に吹き飛ばされる。壁に当たるともちろんダメージだ。

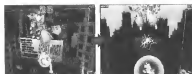
③相手の超能力を通常ガードしたときの反動  
通常ガードは超能力によるダメージを受けないが、フック飛ばされる特性だけは残る。つまり、壁際に超能力を通常ガードするとそのまま壁に当たってしまうのだ。壁際ではバリアガードが必須だぞ。

壁に弾かれたときは方向キーグルグル+ガ

ードボタンでバリアガードを張る努力をするのが、以後の追い打ちによるダメージの可能性を少しでも軽減する秘訣。連続技はしようがないがバリアで防げる技も結構多いぞ。



▲強攻撃は特に相手をフック飛ばす効果がある。壁を経由すればコンボショート&コンボミドルからつながる（コンボになる）超能力も多いのだ。



▲壁際はバリアガードを張るのが常識。逆に相手を壁際に追いつけておけばこちらのバリアガードは相手の真逆になるハズだ。双方バリアガードなら仕切直し。

# 連続技基礎知識

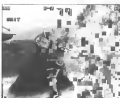
## CHECK 1 サイキックフォースにおける連続技とは

サイキックフォースにおける連続技は大きく3つに分ける事が出来る。ひとつはあらかじめ決められたボタンを連続で押す事により成立するコンビネーション。それらは、

- ①コンボショート (弱強)
- ②コンボミドル (弱弱強)
- ③コンボクイック (弱弱弱弱)
- ④コンボロング (弱弱弱弱)

の合計4種類。これらはすべてのキャラが使える基本連続技だ。

ふたつめはこれらのコンビネーションから超能力をつないで連続技にするコンボスペシャルと呼ばれるモノ。ただし、基本コンビネーションのすべてが超能力につながる訳ではな



◀コンボの表示は画面の左上に表示される。キチンとつながっていれば相手は反撃不能だ。



◀強攻撃による吹き飛ばしにクイックタッチからの攻撃がつながって行くのだ。

く、①のコンボショートと(コンボスペシャル1)、②のコンボミドル(コンボスペシャル2)のみ最後の「強攻撃」に超能力をつなげる事が可能だ。

基本的にこれらのコンビネーション以外の通常攻撃ではキャンセルをかけて超能力を出す事が出来ないのだ。また、コンボスペシャルであっても出の遅い超能力では必ずしも連続技にならない点に注意。

最後は「超能力単体→各種コンビネーション」「超能力→超能力」といった具合につなげる連続技。状況による限定がなされキャラによって様々な形態になるが、強力な連続技であることが多い。

## CHECK 2 連続技と結界、ダメージ量の補正の関係

サイキックフォースの結界は行動制限する文字通り結界の役目の他に「相手を叩きつけた時にダメージを与え、スキをつくらせる」という攻撃を助長する効果がある。この壁硬直と呼ばれる硬直には、連続技と密接な関係があるのだ。

壁硬直を利用すれば、本来画面中央付近では入らないコンボスペシャルも成立する事が多くなるのだ。つまりコンボショートなどの強攻撃でフック飛ばした相手が壁に当たると、通常吹き飛びポーズの硬直に壁硬直の時間がプラスされ、そこに超能力が入る、といった感じになる。

また、連続技のダメージ量は基本的にヒット数が多いとダメージ量は補正され、技の威力が下がっていく。具体的には超能力やコンビネーションを喰らうか、壁に当たると25%ずつダメージ量が減算されて行くのだ。

### 連続技補正一例

	吹き飛び	壁当たり	吹き飛び	
	100%	75%	58.25%	42.1875%
コンボスペシャル		能力技	壁	能力技

\*吹き飛び、壁当たりごとに25%のダメージ減算。  
小数点以下の値は切り捨てとなる。

### コンボスペシャル一覧表

キャラ名	技名	コンボスペシャル1	コンボスペシャル2	コンボスペシャル3	コンボスペシャル4
バーン	フレイムショット				
	エクストロダー				
	トラリアンクルビート	×	×		
	ハーモニクス	×	×		
エミリオ	シャイニンググロー	×	×		
	シーカーレイ	×	×	△	△
	ブリズムシール	×	×	△	△
	アークエンゼル	×	×	△	△
マギー	エアクレセント1・2		×		
	ホルンタックストリーム	×	×		△
	アースゲイル	×	×	×	△
	エレクトリック				
ソラ	マグネティック		×		
	ギガンティック		×		
	テラディスタ	△	△		△
	エクスプレッション		△		△
フット	電気の流		×		△
	メテオハンマー		×		△
	メガフレイン	×	×	△	△
	グラビティ	×	×	△	△
女員	アスタロイトヘル	×	×	×	△
	連発	×	×	△	△
	弾丸	×	×		
	連続技				
グレイ	ブーストアーム		×		△
	バレルハンカー	△	×	△	△
	スタンバスター		×		
	ブルースタイル				
キース	オーロラシールド	×	×	×	△
	フライング	×	×		
	フライング	×	×		
	フライング	×	×		

\*各キャラクターの能力技別に、それぞれコンボスペシャル1、2から連続技となるかどうかを以下のように表記。

△=つながる △△=つながりづらい ×=つながらない

超能力を組み込んだ華麗かつ強力な連続技は使いこなすほどにゲームが楽しくなる。ここではゲームにおける連続技の基本的な概念を紹介しよう。

# 対戦CPU戦攻略

全9キャラクターの対戦と  
対CPUを写真とイラストで徹底攻略。  
まずは基本技&コンボをデータでチェックしよう。  
CPUに勝てないという人は  
対CPUキャラ別に攻略しているので参考に。  
連続技も多数紹介しているぞ！

## 基本技

①	
	②
	③
	④
	⑤
	⑥
	⑦

### 1 技の種類

□と表記のあるものは、その技がキャンセル可能であることを意味します。

### 2 ダメージ値

その技をヒットさせた時、相手に与えるダメージ値で、その技の攻撃力となります。実際のゲームでは多少の修正がかかるため常にこの数値になるとは限りません。

### 3 出撃の遅

その技の入力から攻撃を出すまでの時間。

### 4 移動時間

攻撃を出すまでに移動している時間。

### 5 攻撃時間

攻撃をしている時間。

### 6 移動+攻撃総値

その技が移動しながら攻撃をする種類の場合その時間。

### 7 硬直時間

攻撃後のまったく操作を受け付けられない状態の時間。

コー7の数値の単位は全て60分の1秒。つまり、□とあるものは0.1秒を意味します。連続技で□とあるものはそのコンボの最後の攻撃をキャンセル可能であることを意味します。また、ノーマルショットの数値は弱ノーマルショットのものです。



# 対戦攻略基礎知識

サイキックフォースはその独自性から他の対戦格闘ゲームとは一線を画している。つまりこのゲームならではの独自の戦法が確立されているのだ。

## 移動と防御は確実にこなしたい

このゲームでのバリアは必須といっているほど重要だ。使うタイミングは自分が危険と思ったとき。やばいと思ったらすぐ方向キー回転+ガードボタン。この際重要になるのがバリアガード後の動きで、ガード後にクイックダッシュで反撃に移ったり超能力を出すなどの選択肢がある。これは相手のどういう攻撃をガー



▲「危ない」と思ったら惜しみますバリアガードが基本。非常に重要だ。

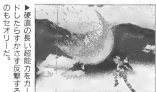
ドしたかで以降の行動が変わってくるのだ。例えば硬直の長い超能力(ブーストアームやボルテックスストリーム等)ガードならクイックダッシュで殴りに行くのかいいし、遠距離で飛び道具をガードしたならサイコゲージをためる等の行動に移ろう。慣れてくればバリアを攻撃にも組み込める。この際「方向キー回転+ガードボタン連打」という入力方法が役に立つ。

バリアの次に多用するのがダッシュ系の移動。攻撃からの回避、間合いの調整に使う。ダッシュ移動後にゲージためが主な行動だが、ここからクイックダッシュして攻撃に移行する手もある。このクイックダッシュからの選択肢はコンボから超能力もしくは投げという2択が主。

クイックダッシュ弱攻撃が入ったら、瞬間的な判断でコンボスペシャルかコンボロング、どちらかを入れるか決めよう。投げを狙うなら間合いの調節が大事だぞ。



▲ダウン後に超能力を重ねられたら、バリアガードが基本中の基本。



▶硬直の長い超能力をガードしたらさすがに反撃するものもセオリーだ。

## 間合いの取り方と壁際の連続技

サイキックフォースではキャラ毎に得意なレンジがまちまちだ。自分の間合いに引きずり込むのが勝つための近道だろう。

自キャラのタイプが近距離タイプか遠距離タイプかを見極め、それぞれに応じた戦い方をしなければならぬ。

両者が遠距離、近距離タイプに分かれていた場合片方が近づこうとし、もう片方は離れた間合いをキープしようとするわけだ。この場合は両者の力量と速によって明暗が分かれるが、間合いの取り方が重要になる。

ダッシュ、バリアガードをうまく

利用して結界のスマに相手を追い込むのが全キャラ有効だ。結局は個人のうまさによるところが大きいが、経験を積むことも大事だ。

次に連続技における壁の存在の重要性である。バリアガード、ダッシュを使いこなせたら連続技を完璧にマスターしよう。最初は相手の際に

コンボクイックなどを叩き込むだけでオッケーだが、慣れてきたらより高度な連続技に移行しよう。各種コンビネーションは先行入力が必要なので目押しで確実につなぐ必要はない(モノによるが)。壁を利用すれば通常リーチの関係でつながらない超能力もコンボに組み込めるぞ。



▲近づきたいハーンと遠距離から牽制したいキース、熱い戦いだ。



# CPU戦攻略基礎知識

CPU戦の基本は相手の攻撃を喰らわないで、強力な連続技を叩き込むこと。これは当然のことだが、セオリーどおりプレイすればゲームクリアも楽だぞ。

## まずCPUキャラの特性を知ろう

サイキックフォースCPU戦の基本は「ダッシュからコンボスペシャル」。この殴りから入る連続技はダメージ量、入れやすさから、CPU戦では多用する事になるだろう。

対CPU戦では特性を知り、いかに効率よくダメージを与えるかという事を考えて戦う事が重要になってくるぞ。

使用キャラ問わずにゲーム序盤の1～2人目までは何も考えずにクイックダッシュなどから殴りにいっても大丈夫。序盤のCPUキャラは何の回避行動もとらないことが多く、素直に喰らってくれるハズだ。

連続技の実戦練習キャラとして利用するにも使えるので、トレーニングモードなどで木通CPU相手に練

習した連続技を試すいい機会だろう。

これ以降のCPUキャラはガードが堅くなり単純にクイックダッシュで突進しても反撃されることが多くなる。ここでは相手にスキをつくらせる行動をとればいいのだが、それは下の項目を参考にしてみよう。

他にCPUキャラに効きやすいパターンとしてはラウンド開始直後の投げ、超能力などがある。

ラウンド開始前に行動出来るのを



1～2人目は適当に殴るだけでOK。連続技のいい練習相手だ。

利用して相手に密着し、スタートと同時に投げコマンドを入力しておけば何故か決まることが多い。

また、CPUキャラがダウンした所に超能力を重ねておくのも割と有効だ。後半の相手には効きにくいけど……。

また、飛び道具連射もCPU相手ならば通用しやすい。遠距離からゲージが許す限り出すのも結構いいぞ。



ノーマルショット連射というのも確実性はないが割せることもある。

## CPUの回りをぐるぐると回って空振りを誘え!

CPUキャラには「殴り」が基本ではあるが、ただ殴りにいっても後半の相手には反撃を喰らいやすい。

それではどうするのかというとCPUキャラのスキを誘う行動をとることが重要になるのだ。

CPUのスキを誘う……、実はサイキックフォースのCPU戦においてスキを誘う事はカンタンかつ非常に有効な戦法なのだ。

まず相手キャラに密着しない程度に近づこう(写真参照)。そして相手を中心として円を描くように移動しよう。するとCPUキャラはこちら

を殴ろうとするが、何故か思いっきり空振りしてしまう。そこにクイックダッシュで接近しての連続技が入るのだ。

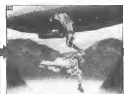
ここで気をつけるのがクイックダッシュのタイミング。空振りしたのが見えたからといって、あわててク

イックダッシュを出すや攻撃に当たってしまう。落ちてきてダッシュするのだ。

CPUの周囲を回っている最中に気をつける事は、突然の超能力。一番危険なのがブラドのメテオハンマー。特に注意しておこう。



相手の攻撃の空振りを経て殴りをマスターすればクリアしたも同然。これだけで十分だ。



▲まず相手に密着しない程度に近づいてから、グルグルと円移動。そのうち相手が攻撃を出して、見事空振りするのでクイックダッシュで接近してコンボを入れる。移動するときは間合いのキープがポイントで、後半の相手に不意に近づきすぎてしまうと空振りどころが空襲されるぞ。



紅蓮の炎ですべてを焼きつくせ！

# バーン

キースとの確執もあり、ゲーム設定では主役格のバーン。熱血な彼の性格を反映してか得意な戦法も接近戦の殴り合いがメインだぞ！

## POINT 1

バーンの基本戦法は接近戦。男なら拳で語れ！

彼の超能力は見た目も効果も、概してストレートなモノがばかりで、トリッキーな攻めというのは期待出来ないが、その直線的な超能力は主人公にふさわしく、結構強力なのだ。

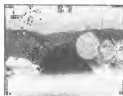
基本的にバーンの戦法はこれらの超能力群に頼ったモノではない。もちろん使うなと言っているわけではないが、超能力にべったり寄り添った単調な攻めではとても勝てないぞ。

バーンは超能力を見せ技として相手のスキを誘い、イッキに近づいて接近戦からブン殴る（コンボ）のが狙いだ。何故接近戦なのか、という疑問はバーンの弱攻撃の安定度を知れば水解するハズ。バーンの弱攻撃のスピードは全キャラでもトップク

ラスでスキも小さい。しかもダッシュ弱攻撃においても最速だ。同時に弱攻撃を出し合っても勝つのはバーン、つまり殴り合いに強いという事。

そして最大のメリットは連続技の安定度がこのうえなく高い、という事。弱→弱→強→フレイムシュートなどの信頼度は抜群。弱パンチが入れば体力の1/3が一瞬で奪えるの

だ。まさしくバーンは肉弾戦の申し子の様なキャラなのだ！



◀フレイムシュートは万能だが、これだけに頼っているのは絶対落着かない。



▲接近戦には強いバーン。連続技も安定しているので、しかに相手のスキを誘って肉弾戦に持ち込めるのだ。遠距離からのフレイムシュートや通常弾で圓い形を作っている。

## POINT 2

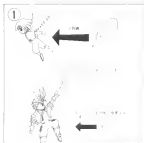
相手のスキをどう誘うか？バーン実戦編

図1のようにフレイムシュートや通常弾を放った後は常に相手の動向に注意を払い迅速に対応出来る用にしておこう。つまりフレイムシュートをダッシュで避けた相手をいかに処理するかが課題なのだ。

相手がクイックダッシュで接近してきた場合、すかさずダッシュでかわす。大抵相手はクイックダッシュ中に弱攻撃を出しているから、そのスキにクイックダッシュで接近して反撃しよう。

図3の様に相手が通常弾を撃ってきた場合、通常弾に対して無敵のクイックダッシュで接近して反撃だ。

ここで相手が超能力を放った場合は通常ダッシュで回避、後は読み合いの要素が強くなるぞ。



◀フレイムシュートに対する相手の行動に迅速に対応出来るかどうかで勝敗を分ける。



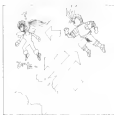
## POINT 3 誘い応用編。バーニングトレイルを使え!

ここで紹介するのは決して使い勝手がいいとは言えないバーニングトレイルを使った誘い技。

図の様に相手が壁に密着していない状態でもおもむくバーニングトレイルを出そう。相手がバリアガードしたならさかさすこちらでもバリアガードをすれば反撃の心配はない。この場合は仕切り直しになるけどね。もし相手が技のスキを突こうとし

てグイックダッシュをすると、相手は何かバーニングトレイルに対し交差するように移動してしまうのだ。

もちろんこのスキをバーンが見逃す手は無い。グイックダッシュでイッキに接近してコンボを入れてやろう。相手がこれらの行動を取らず、バーニングトレイルを見送った場合でもスキは小さいので反撃を受ける事はないぞ。一度は試すべきだ。



▲バーニングトレイルを誘い技(奇襲)として使ってみよう。

## POINT 4 熱血野郎バーンの超能力の使いどころ。

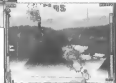
炎を司るバーンの超能力は直線的で直接攻撃系だ。主にコンボ用として使う事になるだろう。

おそらく一番多用するのがフレイムシュート。ゲーム中の飛び道具の中でもその性能はトップクラスだ。これを起点に相手のスキを誘ったり、接近してからコンボの締めに使っていく。サイコゲージ消費量が少ないのもウレシイ。

エクスプローダー、バーニングトレイルは共に使いづらい超能力。エクスプローダーはブラドのアステロイドベルト対策に、バーニングトレイルは誘い技やコンボに組み込もう。トライアングルヒート、ゴッドフェニックスは単発ではまずヒットしない。これもコンボに組み込むのだ。



◀やはり使いやすいフレイムシュートかバーンの超能力のメインか?



## POINT 5 バーンは連続技も粒ぞろい。相手に壁を背負わせろ!

ますあらゆる局面で使えるのが、★弱→(弱)→強→フレイムシュート

バーンの連続技の中でも基本中の基本と言える連続技だ。実用性は非常に高いが相手が壁に密着しているとフレイムシュートがバリアガードで弾かれるので注意。

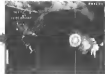
★フレイムシュート→壁→フレイムシュート

この連続技は位置関係が重要。バーンが画面中央付近で、相手がフレイムシュートで弾かれた時にギリギリ壁に当たる位置でないと連続技が成立しない。首尾よくヒットすれば体力の半分は減らせるぞ。

★弱→(弱)→強→ゴッドフェニックス

相手を壁に密着させてからの連続技。コンボショートまたはミドルで相手を壁に叩きつけてゴッドフェニックスだ。これもゲージ半分は減る。

初級



▲コンボショートまたはコンボミドルからフレイムシュート。相手が壁際以外ならどこでも使えるベーシックコンボ。カンタンだがこれで体力ゲージの1/3は減らせるぞ。

中級



▲弱→(弱)→強→壁→トライアングルヒート→追い打ち。相手を壁に密着させている時にはトライアングルヒートも連続技として使える。爆発させるよりコンボを叩きこもう。

上級



▲コンボショートORコンボミドルからゴッドフェニックス。相手が壁に密着していない場合はこの連続技は成立しない。難易度は高くはないダメージも大きいので実用度も十分。

## CPU戦は連続技の格好の練習台だぞ！

対戦においてバーンは接近戦からのコンボが主力となるがCPU戦ではその傾向がさらに顕著になる。要するにCPUキャラは接近して殴りまくった方が速く倒せるのだ。特に最初の1〜2人目はかなりアバウトに攻めても勝てるので連続技的にしてやろう。

ただし、CPUキャラも先に進むにつれてガードが堅くなっていくため正面切って殴りにいっても反撃されてしまうケースが多い。そこでより確実に勝つためにはCPUのスキを誘う必要がある。

まずクイックダッシュが届くくらいの距離までCPUキャラとの間合いを広げよう。ここでCPUを中心に円を描くように飛んでいると、CPUはあさっての方向に通常攻撃を出して空振りしてしまうのだ。このスキにクイックダッシュで接近し、お好みの連続技を叩き込むのだ。円を描くように飛んでいるときはCPUキャラの動きを見て細かく微調整しつつ移動しよう。超能力で攻

撃されたらダッシュ、バリアガードですかさず回避、防御する事。いつ攻撃されても対処出来るように心の準備はいつもしておくのだ。



スキに入れる連続技は弱→(弱)→強→フレイムシュートが安定している。また、キャラ毎の細かい攻略は下のキャラ別攻略を参考に。



■CPU戦で使う基本の連続技は弱→(弱)→強→フレイムシュート。練習がてらに。



■ゴッドフェニックスもCPU戦では使いがたいの有名な技。決める機会も多い。

## episode1 VS玄真

最初の相手だけあって基本的にほとんどなんにもこない。という事でコイツは連続技の練習台にしてやろう。コンボショットまたはコンボミドルからのフレイムシュートが基本だ。またラウンドスタート前から壁に押しつけて開始と同時に投げて、壁→トラライニングヒートでゲット、クイックダッシュからゴッドフェニックスも面白い。

## episode2 VSゲイツ

ゲイツも積極的な攻撃を仕掛けて来ないので組みし易い相手だ。ただ、さすがに玄真よりは手数が多いので油断して足元をすくわれないように。相手を中心に円を描きながら回って攻撃を誘う戦法の練習をしてもいいが、クイックダッシュで接近して適当な連続技を入れた方が遥かに速く倒せるだろう。開幕投げもおおいに有効だ。

## episode3 VSエミリオ

ここらへんから相手のガードが堅くなり本当にプレイするにはキツくなってくる。基本戦法の円移動でエミリオの通常攻撃の空振りをするスキを誘おう。空振りを確認したらすかさずクイックダッシュで近づき、連続技を決める。連続技の締めはフレイムシュートで安定だが慣れてきたら壁の位置などを考慮に入ねながらゴッドフェニックスなどで、

## episode4 VSブラド

基本戦法の円移動をする際にジャマとなるのかブラドのアステロイドベント。ゲージがあると多用するのでも岩石を射出してきたら、バリアガードやダッシュなどでスグ回避できるようにしておこう。出来れば通常弾やフレイムシュートで未然に防いでおこう。速距離から通常弾を撃ちまくる相手の攻撃をダッシュで回避しても結構イケるぞ。

## episode5 VSソニア

ソニアも円移動して技を誘えばオッケー。特に苦戦する要素は無いが、ここまできると一発もらうとイッキに連続技で撃ちかけられる。特に攻撃を喰らって壁に弾かれた時はすかさずバリアガードを張って以後の追い打ちを防ごう。CPU戦でバリアガードをとっさに出す練習をしておかないと対戦で苦勞する事になるぞ。

## episode6 VSカティエー

バーンを使用した場合初心者の間と異なる相手。一応、基本戦法の円移動で倒せるが間合いが中途半端だとエアクレセントやボルテックスストリームで攻撃される。エアクレセントは左右ダッシュで回避すると当たってしまいやすいので前点である正面にクイックダッシュで接近して反撃したいところだ。連続技がかなり強力なので注意しよう。

## episode7 VSウォン

ラスボス前だがそれほど強くはない。もちろん、戒めの先礼を給うた連続技は非常に強力なものになるべく喰らわないようにしよう。円移動による通常技の空振り狙いでオッケーだが、対ブラドと同じく速距離から通常弾を出し、ウォンの攻撃はすべてダッシュで避けられれば新てしまう事も多いのだ。パーフェクトも狙えたりする。

## final episode VSキース

ノアの純粋キースはその超能力を実によく使っている。またにも相手にするには難しいので円移動でキースを駆使して誘いよう。通常弾はクイックダッシュで避け、ブリジットランスは通常移動で避け、後にフレイムシュートで反撃だ。攻撃を喰らったら検査を最小限にするためにバリアガードを張っておこう。キースの連続技は強いぞ。

## 基本技

弱攻撃 ㊦		強攻撃		ノーマルショット	
	ダメージ値 50 出際の稼 3 移動時間 — 攻撃時間 — 移動+攻撃時間 5 硬直時間 6		ダメージ値 120 出際の稼 7 移動時間 3 攻撃時間 9 移動+攻撃時間 — 硬直時間 18		ダメージ値 70 出際の稼 9 移動時間 — 攻撃時間 — 移動+攻撃時間 — 硬直時間 18
ダッシュ弱攻撃 ㊧		ダッシュ強攻撃		つかみ(投げ)	
	ダメージ値 50 出際の稼 1 移動時間 — 攻撃時間 4 移動+攻撃時間 — 硬直時間 9		ダメージ値 120 出際の稼 3 移動時間 — 攻撃時間 9 移動+攻撃時間 — 硬直時間 15		ダメージ値 180 出際の稼 6 移動時間 — 攻撃時間 1 移動+攻撃時間 — 硬直時間 9

## 連続技



バーンは接近戦を最も得意とするキャラだが、それは安定し、かつ強力な通常技の能力によるところが大きい。

ノーマル弱攻撃は全キャラ中でトップクラスの攻撃スピードを持ち、なおかつスキも小さい。オラオラと殴り合う闘いなら、常にバーンの方がイニシアチブを取れるのは非常に

ウレシイ点。一回遊んでみればその強さがよくわかるはずだ。

ダッシュ弱攻撃はノーマル弱攻撃よりさらに攻撃スピードが速く、技のスキも相対的に見て小さいため、タリックダッシュからの連続技により安定感を与えている。

通常強攻撃に関しては弱攻撃にオイシイところを奪われてしまっ

たという感じ。技の出やすスキも全キャラでもかなり遅い部類に入るので単発で出す事はまずないだろう。

ちなみに通常攻撃から超能力をつなげるコンボスペシャルはコンボショート&コンボミドルからしか成立しないのでこのトコロを注意するべし。



# リフレクターを仕込んで計画的に戦おう！ エミリオ

エミリオでプレイするのなら、なにはともあれリフレクターとシーカーレイの使い方を覚える事が必須。エミリオの個性とも言える技なのだ。

## POINT 1

### 対戦が始まったらエミリオがまずすべき事は？

エミリオの超能力を見渡し、他キャラと大きく違う内容の技は何だろう。そう、「プリズムリフレクター」と「シーカーレイ」だ。

シーカーレイ単体では単なる飛び道具だが、リフレクターを併用することでシーカーレイは「リフレク



▲シャインクアローは相手のクイックタッシュを跳んで出せば理想的だ。

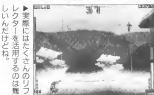
ーに反射する飛び道具」に変化するのだ。この反射するタイプの超能力技は他のどのキャラも持っておらず、エミリオの個性といって過言ではない。対戦ではこの技をどこまでうまく使えるかが重要になってくるぞ。

エミリオの基本中の基本は、まず相手との距離を離してリフレクターを配置することから始まる。リフレクター配置はそんなに際の大きい行動ではないけれど、さすがに誘われてクイックダッシュされると攻撃的なので、出来るだけ相手と離れて行った方がいいというわけ。最高5個まで配置出来るリフレクターだけど、最低でも1つは常時存在させておきたいところだ。相手の攻撃を避

けながらリフレクターを仕込みつつ、その間もノーマルショットやシャインクアローで牽制、これが基本。



◀こまめにタッシュをしながらリフレクターを設置するのが最初の仕事。



▶実際にはくさくさんのリフレクターを活用するのは難しいんだけどね。

## POINT 2

### リフレクターの効果的な仕込み方は？

リフレクターを1、2個置いたら、逃げる振りをするが相手の隙をうかがってクイックタッシュやシャインクアローを狙うのが普通。シーカーレイは、配置したリフレクターに対して相手が「美味しい位置」にきたら狙っていききたい。

まず①を見て欲しい。Aの位置から撃つのが基本中の基本で、出来る事ならリフレクターが画面中に見えてない方が相手の油断を誘えていい。次はBの位置、これはリフレクター1個配置の中では一番攻撃力を期待出来る位置関係だ。まずシーカーレイが相手を貫き、返すシーカーレイでもう一回、さらにクイックダッシュから連続技に繋げるという美味し

本。各位置から撃つ効果を知ろう。



◀2つの場合、リフレクター同士の間で相手がいるのが理想。

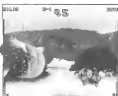


◀横一列のフライングワレッシュャーになり、攻めにくくなる。

い状況を作れる。これを狙えれば理想。まあそううまくはいかないだろうけど、見逃さなければ対戦中には意外とチャンスがあるぞ。最後はCの位置、これもA同様、リフレクターが画面外にあるのが望ましい。シーカーレイをエミリオの背後に飛ばす事で、クイックダッシュを誘って攻撃、よしんばクイックダッシュを誘えなくても、背後からのレーザーがエミリオを守ってくれるという寸法だ。次に色を見て欲しい。Aの位

置は①の日と同じ使用法のパワーアップ版。2個配置の場合、うまくリフレクター同士の間に対戦相手がきてくれると嬉しいというわけだ。

③と④は決まると嬉しい完全決め撃ちトラップコンボ。どちらも相手をフィールドの中心におひき寄せて使うと効果大。



◀シーカーレイに当たった相手をさらに殴るのは基本。相手が吹き飛ばされる方向を見切れ。

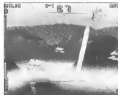
### POINT 3 シーカーレイを撃った後のフォローは?

リフレクターを使ったシーカーレイは相手に到達するまでに時間がかかるためバリアガードされやすい。慣れた相手にはなかなか当たらないので、シーカーレイは「牽制」の意味合いを濃くしてくる。そこで大事になってくるのがシーカーレイを撃った後のこちらの行動だ。

一番のお薦めはアークエンゼルを撃つこと。相手がバリアガード狙い

なら遅めに出てちょうどバリアガードが切れる頃に、クイックダッシュでシーカーレイを避けよう

としている場合は早めに出すといい。クイックダッシュを読んだ場合、シャイニングアローでもいい。

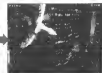


◀アークエンゼルは範囲が広いので、うっかり当たってくれる事が多い。複合技として有効。

### POINT 4 壁を使わないと確定連続技はないぞ

まず重要なのが「弱→強→シャイニングアロー」のコンボスペシャル。相手が回避バリアを出さなければ連続技になる。そこから「シャイニングアロー→シャイニングアロー」という感じで、サイコゲージとフィールドが許す限り繋げる事も可能で、大きなダメージを期待出来る（最大シャイニングアロー×3）。当然シャイニングアロー×3はコンボスペシャルからだけでなく、単体のシャイニングアローが当たった場合にも繋げる事が出来るぞ。

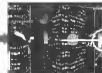
相手との距離が近い場合、シャイニングアローやシーカーレイが当たった時に「クイックダッシュ→弱→強→シャイニングアロー」も可。壁を使えば「弱→弱→強→壁→プリズムシール（アークエンゼル）」等も可能になる。これらを基本にして考えればいくらかでも応用が利くと思うので、自分で色々考えてみよう。



▲弱→強→シャイニングアローは基本。これが入ればさらにシャイニングアローやアークエンゼルに繋げる事が出来るのだ。回避バリアでガードされるとはいえ、狙っていきたい。



▲シャイニングアロー×3も基本なので覚えておきたい。相手のクイックダッシュを読んで当てれば一気に大ダメージだ。要に狙う必要がなく、成りゆきで入れられるのが嬉しい。



▲シーカーレイを絡めたコンボはそれこそプレイヤーの工夫次第。とりあえずシーカーレイが当たった相手にクイックダッシュから攻撃を入れるのは基本。ちゃんと反応したい。

## 前半戦は対戦の練習、後半は堅いこう！

エミリオ使用時に限らず、最初の2人目くらいまでは何も考えずに倒せようがサイキックフォースCPU戦の特徴。こちらの攻撃に対してバリアガードもしないし、攻撃をしてくる率も低い。エミリオ使用時には玄真とゲイツにあたるわけだけど、ここそとはかりに普段は狙えないような連続技の練習をしてみるのもいいだろう。特にキミが初心者なら、ダッシュからのコンボスペシャルを練習するのがいいだろう。次点としてはプリズムリフレクターを多数配置してシーカーレイが壁に回る様を見るとか、シャイニングアロー×3などの連続技を狙うのも面白い。まあ、この辺は後半戦でも相手

の勝を見て繰り出していきたくところなんだけど、あくまで安牌な練習として実行出来るのは嬉しいよね。そうそう、エミリオのコンボスペシャルは壁を利用しないと超能力技が確実にヒットしない。CPUは壁に当てなくても食らってくれるけど、対戦では相手がミスらない限りは回復されてガードされてしまうハズ。CPU戦で相手が壁に当たる距離を覚えておくといいぞ。

3人目のウェンディあたりから少しガードが堅くなるものの、リフレクターとシーカーレイを使っていけば、まだまだ楽勝。4人目のブラドはさらにガードが堅くなるので、考え無しにクイックダッシュからの連続

技を狙っていくと、逆に反撃されてしまう事が多い。ここから先の一番基本的な戦法に相手との距離を最大限にとって、ノーマルショット連射というのがある。結構コレだけで相手の体力を奪えてしまうぞ。それ以外の戦法は個別攻略を読んで欲しい。



▲最初の2人は好きなやり方。連続技の練習がてら、気持ちよく倒してしまおう。



▲後半戦は相手との距離を測って弱ノーマルショットを撃つ。基本的な選抜だ。



▲基本的にエミリオのコンボスペシャルを使った連続技は壁を利用しなくては成立しない。CPU戦では壁を使わなくてもコンボ扱いになっているけど対戦ではガードされてしまうぞ。

## episode1 VS玄真

サイキックフォースのCPU戦はキャラの登場順が完全に決まっているため、エミリオでプレイする限り彼は永遠の一番手だ。故にかなり強い。他のキャラ時でも、2人目に登場する事がほとんどなので、弱いCPUの代表的な相手だ。本文で書いて通り、ほぼ木偶状態なので、好きな倒し方を選ぶ余裕がある。料理のしがいはあるかな？

## episode2 VSゲイツ

ほとんど玄真同様、なにも考えずに倒せる相手だ。初心者でもゲームのルールさえある程度理解していれば負けないと思うけど、一応注意点を。接近したときにスタンコレーダを出してくる事が結構あるので、少し注意。まあ逆に誘う事も出来るので楽と言えそうだ。うまスタックコレーダを避ければ、アークエンゼルで反撃してしまおう。

## episode3 VSウェンディー

3人目となると少し堅くなっていく。始めてプレイした時などはここで負け事も多いはず。気をつけたい点は2つ。まずエアクレセントはちょっと離れた距離で出された場合、出来るだけクイックダッシュで反応したい。弧を描くので、正面が無防備になる。次にアースゲイル「風よ」の音が聞こえたらとにかくウェンディの正面から逃げよう。

## episode4 VSブラド

今までは適用したクイックダッシュからの連続技がガードされてしまうので、ちょっと大変。投げを使ってみるのもいいかもね。基本は遠距離からノーマルショットと超能力技を出していくのがいい。シャイニングアローが当たったら、すかさず連発して連続技にしようというだろう。メカプレッシャーを連発してくる事があるので一応注意。

## episode5 VSソニア

考えなしにクイックダッシュから隙にいくと、逆に返されてしまうことが多い。出来るだけ相手の隙に隙にいく。ソニアを中心に、円を描くような感じで通常移動していると、ソニアは超能力技を暴発させる事があるので、その隙にクイックダッシュから隙にいく。ソニアが隙にきたらダッシュで避けてからクイックダッシュで攻めろ！

## episode6 VSウォン

基本的にはソニア同様、ウォンを中心に円を描く通常移動が有効だ。またはリフレクターとシーカーレイを使っていくのも結構有効。リフレクターは1つで十分だ。注意点は、ウォンには虚空の幻影があるのでいい気になって攻めすぎない事。バリアガードの用意をいつでもしておこう。また打撃技からの連続技が強いので、注意しよう。

## episode7 VSキース

後半の基本通り、遠距離からノーマルショットを連射するか、キースを中心に円移動して技の暴発を誘うのがいいだろう。円移動している時以外に近い距離でフリジットランを出されると、とても逃げていくのが注意。CPUキースはよくフリジットランを張るけど、張られたら相手にせず逃げに徹するのが一番無難な選択だ。

## episode8 VSバーン

エミリオのラスボスバーン。ここでも基本は円移動と遠距離からのノーマルショットだ。ただ、円移動を行う上での注意点としてフレイムシュートの攻撃判定の大ききがある。レバー移動だけでは避けきれないときがたまにあるので、そんな時はしかたないのでダッシュを使って避けよう。またバーン戦ではリフレクターとシーカーレイが有効。







# 風となってフィールドを切り裂こう！ ウェンディー

まるで精霊の様に風を操るウェンディー。彼女の魅力はその高い機動性能。この能力を駆使してフィールドを縦横無人に飛翔しよう。

## POINT 1

### 移動性能を生かせ / ウェンディー基本戦法。

ウェンディーの優れている点はその高い機動性。超能力をメインに据えて闘う事はせず、持ち前のスピードで相手を攪乱し、技の空振りや反撃を入れていくのが理想だ。

ウェンディーの得意とするのは中間距離での攻防。ここという中間距離とはクイックダッシュがちょうど届く位置だ。この間合いでは常に通常移動、ダッシュなどを使い分けチョコマカと動き回り、相手にプレッシャーを与え続けよう。ダッシュで細かく移動していれば相手のクイックダッシュからの攻撃を牽制する事もできるので有効なのだ。相手が通常ダッシュで逃げるようならこちらもダッシュで追いかけたり、読みでエ

アクレセントを使い相手の動きを封じたい。

クイックダッシュをスカセたら当

然ここに反撃を入れていこう。また、クイックダッシュは投げ入力でも止められるので、フェイントに使う。



◀まずはそのスピードを生かして動き回るのが重要だ。相手を攪乱しよう。



◀ミドルレンジの割合にならないでも反撃可能。クイックダッシュ一回分だ。



◀相手のクイックダッシュをかわしたら、すかさずクイックダッシュで反撃だ！

## POINT 2

### 相手を結界のスミに封じ込めよう

ダッシュなどを駆使して相手を結界（画面）スミに追い詰めたら、エアクレセント、ボルテックスストリーム、バリアガードをうまく使い分けて脱出させにくいように行動しよう。

ダッシュするのが相手が脱出しようとして起こす最も簡単な行動。これにはエアクレセントを当てよう。ただし、エアクレセントばかり出していると読まれて正面から突っ込まれるので、ボルテックスストリームも使っていく必要がある。ボルテックスストリームがヒットしたらクイックダッシュからの追い打ちが入りやすいので忘れず。ボルテックスストリームがガードされても

次にエアクレセントを出すとダッシュしようとした相手に当たる事が多いぞ。

ガード後にクイックダッシュで接近してくる相手にはバリアガード。弾いたらクイックダッシュで反撃だ。



◀ボルテックスをガード後に接近した相手をバリアで弾いてからクイックダッシュで反撃！



◀バリアガードで相手を壁に弾いたら、殴ってもいいが投げのダメージの方がデカいぞ。

## POINT 3

## 遠距離戦はシルフィードダンスの出番！

間合いがかなり離れた遠距離戦では通常弾での攻撃するほか、シルフィードダンスを発動するチャンスでもある。ウェンディーのスピードが格段に上昇するためいっきに間合いを詰める事が出来るぞ。お得意の混乱戦法がさらに有効になるわけだ。ただし、発動時のスキがかなり大きいので読まれてはいけないぞ。

シルフィードダンスはヒマさえあ

れば使っていきたいが、スピードが遅いからと言って相手に突っ込んで行ってもバリアで軽く弾かれ一発で効果が切れてしまうので注意。つまりこちらから攻めてもなかなかうまくいかないのだ。シルフィードダンスのスピードを生かすには、サイコゲージがあればこまめ使い、相手に攻めさせるのだ。



◀シルフィードダンス中は逃げているように見せて、いきなり反撃が効く。

## POINT 4

## 実戦における超能力の使い方

エアクレセントは通常ダッシュでの回避がしにくいので読みで使っていく。ただし、正面が無防備なためクイックダッシュで近づかれるとお手上げなので注意しよう。

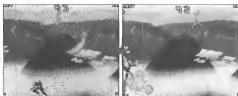
ボルテックスストリームは相手をスミに追いつめたときに使いたい。この後の追い打ちを兼ねた攻撃力が魅力だ。

能力をアップさせるシルフィード

ダンスは積極的に使っていくべきだろう。スピードアップした後はムリに攻めるのではなくて「相手

に攻めさせて反撃」する事が大事だ。

アースゲイルは意味の技っぽい。



◀エアクレセントは左右ダッシュでの回避がしづらいので、読みで使っていこう。

## POINT 5

## スピードを生かした連続技を決めよう！

まず基本中の基本から。

★弱→強→エアクレセント

ウェンディーのベシッコンボ。相手が壁に密着していても入るので実用度は高い。しかし、画面中央付近に入れるとエアクレセントがスかる事もあるので壁に叩きつけた方が安全ではある。

★シルフィードダンス→コンボクイック→クイックダッシュ→コンボ

シルフィードダンスを利用した連続技。コンボクイック後にクイックダッシュで近づいて再びコンボを入れるのだ。コンボショートからエアクレセントあたりでも入れてやるぞ。

★ボルテックスストリーム→クイックダッシュ→コンボ

ボルテックスストリーム後に追い打ちをかけるコンボ。クイックダッシュは一瞬待ってから出すのがコツだ。相手を壁に当てると追い打ちがからなくなるので注意したい。

初級



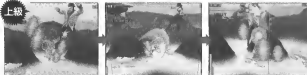
▲いちばん簡単な連続技。どこからでも入れる事が出来るが、たまにエアクレセントがスかる。壁があれば安定して入るし、コンボミドルからボルテックスストリームも入るぞ。

中級



▲ボルテックスストリームをヒットさせた後に追い打ちをかける。双方のダメージを合わせるとかなりのモノだ。相手が壁に弾かれた場合は追い打ちは一発のみだ。

上級



▲シルフィードダンスでスピードアップした後に、コンボショートからクイックダッシュで追い打ち。2ヶタのヒット数もラクラク狙える連続技だぞ。

## シルフィードダンスの使い方がカギか？

ウェンディーのCPU戦はシルフィードダンスとボルテックスストリームの使い方で勝つ技がラクになり、より簡単にクリアできるだろう。

シルフィードダンスを発動後、CPUが通常弾を撃つのを待つのが基本パターン。通常弾を撃てきたらすかさずクイックダッシュでイッキに接近、連続技を喰らわそう。この方法はシルフィードダンスを使わないと実行するのはムズかしいので、ヒマとサイコゲージがあればシルフィードダンスを使ってスピードをアップさせておく必要があるぞ。

接近した際に入れる連続技は「弱・強・ボルテックスストリーム」。本来は相手に壁に密着してないといふ最後のボルテックスストリームが入らないのだから、CPUキャラは何かガートしない事が多いのでこれだけでオッケーだ。もし吹き飛ばしに成功したらクイックダッシュで接近して追い打ちを入れよう（位置によってはムリだが）。すべて入れれば大ダメ

ージだ。

壁に弾かれた相手に攻撃を入れてダウンさせた場合、ダウン状態から回復するのに合わせてボルテックスストリームを重ねておこう。CPUキャラはだいたい喰らってくれるハズだ。

シルフィードダンスはスキが大きいため、反応が速いバーン以降のCPUキャラには出隙を潰されてしまう事が多い。この場合は相手の飛び道具のスキを突いてシルフィードダンスを発動しよう。

後は全キャラ共通の戦法である「相手を中心として円を描くように移動して通常攻撃の空振り誘い方」が有効。CPUキャラの回りをフ

ラフラと円移動すると何故か通常攻撃をあらぬ方向へ繰り出すのでそこにクイックダッシュから連続技を入れるのだ。後半の相手にも十分通用するので堅い戦法といえる。いちいちシルフィードダンスを使う手間が省けるので、よりラクな戦法だ。



▲これくらいの位置で相手を中心円移動するとCPUは攻撃を空振りするのですかさず



▲シルフィードダンスを発動して、相手が通常弾を出すのを待つ。攻撃を誘ったらクイックダッシュで近づいてコンボを入れる。ウェンディー独特のCPU攻略方法。

## episode1 VS玄真

導入部のキャラだけあって弱さが爆発している玄真。ほとんど何もしてこないでクイックダッシュで近づいて、殴りまくってやろう。ガードが甘いので無条件で喰らってくるハズだ。また、普段は使いものにならないアースゲイルもヒットしやすいので、この機会に使いまくろう。油断しない限り負ける要素は微塵もない相手だ。

## episode2 VSゲイツ

玄真より多少は強いが、基本的にクイックダッシュから応えるだけでオッケー。迅速に動けば反撃の機会すら与えずに勝てるぞ。実戦練習も兼ねてシルフィードダンスからのクイックダッシュパターンを覚えてもいい。ボルテックスストリームをヒットさせた後の追い打ちもここで練習しておこう。ラクな相手だ。

## episode3 エミリオ

3人目の相手。エミリオはやや厳しい闘いになる。まあ、それも今までの相手に比べればの話だけど。シャイニングアローなどの超能力で無敵に攻撃してくるでダッシュやバリアガードで冷静に対処したい。シルフィードダンスパターンに持ち込んで倒せばそれが一番。円移動パターンでもいける。攻撃をきとち喰らうのは避けよう。

## episode4 VSブラド

強敵というわけでは無いが確實に勝ちにくいからシルフィードダンスパターンが最適。CPUブラドはサイコゲージが暴走されているとグラビティやアステロイドベルトを使ったがる傾向があるので出来れば技の出がかりをツブそう。出来なければムリに反撃せずにガッツリガードを固めた方が無難だ。慎重にいけば、まず負けない。

## episode5 VSソニア

CPUソニアは比較的に通常弾を多用してくるので、シルフィードダンスパターンがより適用しやすい。一回シルフィードダンスを発動させればラクな展開になるだろう。ただし、出隙のスキを突かないように注意する必要がある。円移動パターンも十分に適用するので、好みによって使い分けてもいいだろう。さほど苦戦する相手じゃないぞ。

## episode6 VSバーン

後半の相手だけあって一応もらうと確実な体力の1/3から半分程度のダメージを受ける。シルフィードダンスを発動したあとコロだが、出隙のスキに喰らえたりする事が多いので、通常弾やフレイルシュートをかわした後に発動しよう。クイックダッシュを使う際、通常弾とフレイルシュートを見間違え易い点に注意したい。

## episode7 VSキース

キースも通常弾を多用するタイプなので、なにはなくともシルフィードダンスを欲したい。フリジットランサーなどを回避した後に発動するのが安全だぞ。フリジットシェールはバリアアゲートで強くなり円移動の空振り誘いから敵をならすれば済むので、特に気にする必要はないだろう。連続技は強力だが、基本的に忠実に踏まれば勝算は十分だ。

## episode8 VSウォン

ラスボスのウォンは、彼れの流れが警戒すべき超能力筆頭。喰らうと大ダメージだぞ。ウォンに対してはシルフィードダンスパターンでもいいが遠距離からひたすら通常弾を撃ちまくるという方法もある。クイックダッシュや次元の隙きなどで反撃される余地はあるものの、これだけでバフエクトが取れる事もあるので一度は試す価値ありだ。

## 基本技

弱攻撃 C		強攻撃		ノーマルショット	
	ダメージ値 40 出際の隙 3 移動時間 3 攻撃時間 3 移動+攻撃時間 - 硬直時間 9		ダメージ値 110 出際の隙 7 移動時間 3 攻撃時間 6 移動+攻撃時間 - 硬直時間 9		ダメージ値 40 出際の隙 3 移動時間 - 攻撃時間 3 移動+攻撃時間 - 硬直時間 12
ダッシュ弱攻撃 C		ダッシュ強攻撃		つかみ(投げ)	
	ダメージ値 110 出際の隙 3 移動時間 - 攻撃時間 10 移動+攻撃時間 - 硬直時間 9		ダメージ値 110 出際の隙 3 移動時間 - 攻撃時間 10 移動+攻撃時間 - 硬直時間 9		ダメージ値 160 出際の隙 6 移動時間 - 攻撃時間 1 移動+攻撃時間 - 硬直時間 4

## 連続技



まず始めに、コンボについての解説。通常技によるコンボ（連続技）は定められたボタンをタイミングよく押す事によって出るが、超能力をコンボとしてつなげるにはコンボショート（弱→強）とコンボミドル（弱→弱→強）からのみと言う事を覚えておこう。

ウェンディーの通常技は攻撃力が

やや低めだが、スピードはあるので接近戦で不都合を感じる事はないだろう。遠距離攻撃のノーマルショットは全キャラ中で最高の性能を誇る。スピードもあり、技のスキも小さいので、これを利用してエアクレセントで相手を壁にぶつけたときの追い打ち攻撃として使おう。

後はコンボミドルの最後の強攻撃が2段攻撃となっていることに注意。2段攻撃といってもキャンセルをかけて超能力を出すときのタイミングは、従来とうり当然強ボタンを押した直後なので間違わないようにしたい。

投げのダメージは小さく、硬直も長いので使う機会はないかも。



ハテナ超能力で一気に決める?それとも…

# ソニア

使い勝手のいい超能力に恵まれているソニア。コレを使わない手はないぜ / ってなわけで、ソニアの基本は超能力、なのだ。

## POINT 1

まず最初はテラディスチャージで相手を押し込んで…

ソニアの超能力は、とにかく強力なモノが多い。とはいえ、単発で使ってリスクの少ないモノはエレクトリックとギガンテックドリルの2つ（といってもホントに素直に単発で出すことはまず無い）で、残りのモノは、コンボに組み込むことで初めて安定する。ところがテラディスチャージだけは少々話が別で、攻撃範囲の広さから、的確な距離で出せば相手の動きをかなり制限することができるのだ。超能力をからめた強力なコンボを狙っていきたいソニアにとって、これは非常に重要な意味を持っている。このゲームでは結界に激突したときのダメージがかなり大きいので、こうして相手を結界際

に押し込んでいくことで、心理的なプレッシャーを与えられるのだ。ま

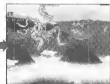
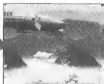


▲ギガンテックドリルは接近戦のもつれたところから出すとなかなか効果的だ。

ずはテラディスチャージで相手の動きを制限することから始めよう。



▲エレクトリックは遠距離戦で効果を発揮する。あくまで補助程度だが。



▲テラディスチャージの使い方としては、例えばノーマルショットをガードさせた後などがある。たとえガードされても相手を結界際に追いやる。ベースをにぎったと思えば安いものだ。

## POINT 2

準備完了 / さ、どう料理してやろうか!?

テラディスチャージの性能として、出し終えた後の硬直が無いというものがある。まずはコレを頭に入れておこう。つまり、テラディスチャージをガードさせるなり当てるなりして相手を結界際に追い込んだ場合、悪くて同時、よければソニアの方が先に動くことができるのだ。コレを利用して、テラディスチャージ→マグネットアンカーやクイックダッシュ



▲一度結界際に追いかけた相手は、なるべく遠がさないうちにしたい。

ュ攻撃などという攻め方が有効だ。また、相手がダッシュで逃げようとしたら、バリアガードではじいて再



▲テラディスをガード後、相手が何かしようとしていれば、マグネットで吸い込めるのだ。



▲テラディス後、しばらくガードしているようならクイックダッシュからの投げもいい。

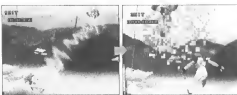
## POINT 3

## マグネットアンカーがまた、使えるんです!!

マグネットアンカーは出が早く、硬直も短い。この超能力は、ヒットした相手を硬直させたまま、引き寄せることができる。この超能力自体に攻撃力はないが、その後の展開を考えるとそんなことは些細な問題だ。まず基本的な使い方としては、マグネットアンカー→コンボスペシャル→エクスキュージョンというのがある。与えるダメージも大きいので、

PSIゲージさえ溜まっていればコレを狙っていきたい。他にも、連続技の途中にマグネットアンカ

ーを交えることも可能で、この場合は、よりバリエーション豊かに展開することが可能となるぞ。



◀マグネットアンカーからの連続技がとにかく楽しいのだ。ソニア至福の瞬間である。

## POINT 4

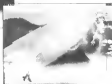
## 他の超能力もポイント高め。使おうぜ!

これまでにあまり紹介してこなかった超能力の数々。もちろんこれらも、使い方によってはパッチリイケちゃうので、使いどころを把握して、狙っていこう。まずギガンテックドリル。コレは密着した状態から出すと非常に効果が高い。コンボなどで相手を結界に叩きつけた後など、追い打ちに狙っていこう。次、エレクトリッガー。これは出るまでは遅い

モノの、出しまえは攻撃の速度はすさまじく速く、ソニアの遠距離戦での要となる超能力だ。最後にエクスキュージョン。ソニア最大の攻撃力を持つ超能力だが、出たからのスピードが遅く、避けられやすい。この欠点を消すためには、コンボからの連続技で利用すればいい。



◀◀エクスキュージョンは連続技に、エレクトリッガーは牽制に使える。



## POINT 5

## それではお待ちかね、強力な連続技について

ソニアの連続技は実に強力。それというのも、破壊力抜群のエクスキュージョン、離れた相手を再び捕縛できるマグネットアンカーと、便利な攻撃系超能力に恵まれているからだ。これらを生かして、チャンスには絶大なダメージを与えてやろう。まず基本、これはコンボスペシャル→超能力というもので、この超能力にはエクスキュージョン、エレクトリッガー、マグネットアンカーがそれぞれ使える。エクスキュージョンはPSIゲージがあるとき、エレクトリッガーはゲージが若干足りないときに使っていくといいだろう。特殊なのはマグネットアンカーで、この後に強→クイックダッシュコンボスペシャル→エクスキュージョンもしくはエレクトリッガーという連続技も可能となっている。ソニアの連続技は、マグネットアンカーの使い方次第で無限の広がりを見せるのだ。



▲コンボスペシャル・エクスキュージョンが簡単で、結界ダメージまで入れれば相手の体力を半分近く奪い取る。手軽で強力、もはや言うことはない。



▲クイックダッシュコンボスペシャルからのテラディスチャージというのも非常に有効な連発だ。テラディスをガードされても、戦いのペースはこちらが握れる。



▲連続技の途中にマグネットアンカーを入ると、バリエーションは広がる。左で紹介したモノが、特に簡単に弾けた。ぜひマスターしたい。

# 強力な連続技を駆使して、気持ちよく勝とう!

ソニアの魅力といえは、やっぱり強力な連続技だ。ただ、これを何も考えずに対CPUでやるとすると、序盤はまだいいとしても中盤から終盤にかけて、かなり厳しくなってくることは確か。そこで重要になってくるのが、相手の攻撃を誘うと言うことだ。ある程度相手の近くでフラフラしていると、このゲームのCPUキャラは、コンボを出して来るという習性を持っている。コレを逆手にとって、まずは微妙な位置でフラフラし、相手のコンボを誘う。それで相手がコンボを出し始めたら、それをかわし、あらめ方向へと突き進んでいく相手の背後から、今度はこちらがコンボを狙っていくのだ。この攻撃が入ったら、コンボスペシャルからのエクスキュージョンやマグネットアンカーを利用した連続技で、待望の大ダメージを与えることができるぞ。基本的にはどのキャラも、この戦い方が有効だ。ただし、この戦法を取る場合は、相手が突然何を思ったか出して来る超能力に注

意する必要がある。ヘタに近距離にいるモノだから、気づいてからでは避けられない場合もあるのだ。そのため、ゲージは常に多めに溜めて置いて、いつでもバリアガードできるようにしておきたい。また、どの技が来たらクイックダッシュからのコンボを狙って行って、どの技が来たらバリアガードしたり、あるいはダッシュで逃げたりするのかを常に頭の中に置いておいて、的確な判断が

できるようにしよう。この辺りではやや慣れるしかないんだだけだね。



▲まずは相手の攻撃を誘う。すべてはここから始まるのだ。



◀相手の攻撃を誘ったら、コンボスペシャルからの超能力で大ダメージを与えていこう。



◀CPUはなぜかテラディスチャージをよく放って来る。スキを見て出していこう。

## episode1 VSバーン

どのキャラでもそうなのだが、このゲームの最初のCPUキャラはとにかく弱い。何もしてこず、さらにすべてこちらにされるがママなのだ。というわけで、バーンには気の毒だがここは潔く練習ステージと割り切って、連続技の練習をさせてもらうことにしよう。気持ちよく簡単に超能力を出てくれるのは、今の内だけだ。

## episode2 VS真真

バーンに比べ、ちょっとちょろい動き回る上にコンボを狙ってきたりするのでやりにくい相手だが、しょせんはそれだけ。ちょっといい具合に超能力を撃てたりもするので、ダッシュでかわしてクイックダッシュからのコンボスペシャル→超能力、という連携を練習してみるのもいいだろう。結局のところ、大した相手ではない。

## episode3 VSゲイツ

他キャラではこの辺りからCPUが強くなっていくのだが、どうもソニアはそんな気がしない。返って真実の方が色々攻撃してきてくれたような気もある。というわけで、ゲイツもよしとせんその程度。ただ、この辺りから結構的確にバリアガードしてきたりもするので、より実践に近い連続技練習ステージと考えるといいだろう。

## episode4 VSブラド

ソニアが厳しくなってくるのはこの辺りから。ブラドはちょこまか動き回って、ちょっと遅れるというタイミングで超能力を出してくる。超能力を結構的確に使う相手との練習ステージと考えればいいだろう。グラビティにはバリアガードで、アステロイドはテラディスチャージで消滅などというように順番に対応した戦い方をしよう。

## episode5 VSエミリオ

ブラドに増してちょこまか動き回るのが、基本的には相手のコンボを誘って攻撃、というパターンで問題はない。ただ、近距離からシャイニングアローやブリズムシールを出してくるので、その辺には細心の注意が必要だ。また、アークエンゼルはダッシュでかわすなんて無理は避け、無理にバリアガードしておこう。

## episode6 VSエンディー

彼女もエミリオ同様よく動く。この動きに惑わされるとエアクレセントのいい的なので、ここはバリアガードの準備をしながら落ち遅れて待つ。ボルテックスストリームとエアクレセントに順番を設け、前者ならダッシュで避けてクイックダッシュからのコンボ、後者ならいきなりクイックダッシュからのコンボを狙っていく。

## episode7 VSウォン

CPUのウォンは、結構いろんなことをやってくる。ウォンの持っている超能力を見ると、コレはこちらにとって好都合。特にうれいのが運命の選択を出されたときで、この場合は真ん中に割り込んでテラディスチャージを重ねておこう。ただ、何の前触れもなく放ってくる威嚇の洗礼には、常に注意していいたいところだ。

## episode8 VSキース

というわけでラスボス戦。ここまでこればそう問題のある相手ではないだろう。ただ、キースの超能力はゲージ使用量の少ないモノが多く、ヘタに連射されるとちょっと困ったことになる。特に接近戦で突然出されるフリジットランスとフリジットブリズンは喰らうとかなり痛い。なるべく先手を取って戦うようにしよう。



## 基本技

弱攻撃 C		強攻撃		ノーマルショット	
	ダメージ値 50 出際の遅 3 移動時間 3 攻撃時間 3 移動+攻撃時間 硬直時間 6		ダメージ値 120 出際の遅 7 移動時間 攻撃時間 6 移動+攻撃時間 1 硬直時間 7		ダメージ値 70 出際の遅 10 移動時間 攻撃時間 移動+攻撃時間 硬直時間 15
ダッシュ弱攻撃 C		ダッシュ強攻撃		つかみ (投げ)	
	ダメージ値 50 出際の遅 2 移動時間 攻撃時間 2 移動+攻撃時間 硬直時間 7		ダメージ値 120 出際の遅 4 移動時間 攻撃時間 6 移動+攻撃時間 硬直時間 14		ダメージ値 6 出際の遅 移動時間 攻撃時間 1 移動+攻撃時間 硬直時間 6

## 連続技



ソニアの通常攻撃は、絶て出るまでが若干遅く、出た後の硬直が短めであるという風に考えることができる。コレが何を意味するかというと、当てるまでは大変だが、一度当ててしまえばその後の攻撃は幅広いバリエーションが考えられると言うことになる。もっとも、そうはいつでも他キャラとの違いはそれこそ60

分の数秒といったところなので、そんなに深刻に考える必要もないのだが。ただ、ダッシュ攻撃は、出るまでも早く、その後の硬直も短めとなっているため、機動力を駆使した戦い方では効果を発揮してくれることになる。また、それぞれの通常攻撃の攻撃力は、他キャラと比べても平均値くらいだ。

以上の点からわかるように、ソニアは足を止めての撃ち合いというモノを得意としていない。逆に、ダッシュをからめた攪乱戦法からのコンボ→超能力というのが真骨頂なのだ。結局、ソニアの場合は重要なのは超能力。通常攻撃は、それらをより確実にヒットさせるための布石と考えればいだろう。



時とは、1つ1つ、確実に刻むもの…

# ウォン

持っている技も戦い方も、他キャラとは趣が異なるウォン。彼で強くなるためには、独自の戦い方を身につける必要があるぞ!!

## POINT 1

ウォンの基本は心理戦にあり! クレバーな戦略が必要だ!!

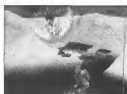
ウォンは、ソニアやバーンのように強力な攻撃系超能力を多く持っているわけでもなく、かといってブラドやエミリオのように攻撃の起点となる超能力による布石が可能なのでもない。しかし、ウォンは他のキャラにはない能力を持っている。それが瞬間移動と時間停止だ。前者は使い方次第で敵の攻撃を完全に無効化できるし、後者は一定時間とはいえ安全確実に相手にダメージを与えることが可能だ。これらの超能力をいかにしてうまく使いこなすかがウォンで戦う際の最大のポイントだ。なお、唯一の攻撃系超能力である戒めの洗礼は、ヒットした後に追加コマンドを入力することで、ダメージ

を増やせる。有効射程は若干短めなので半発での使用は避けた方が無難だが、コンボにからめることで絶大

なる破壊力を発揮してくれるぞ。ただし、ウォンの連続技はこれだけではない。細かいことは後述しよう。



4 瞬間移動できる超能力は3つある。それぞれうまく使い分けていこう。



4 ウォン以外のすべてのモンスターを止める完全な世界。これでプレッシャーをかける。



4 追加入力で大ダメージ。これにするか別の技で追い打ちか、瞬時の判断が要求されるぞ。

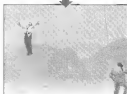
## POINT 2

プレッシャーを与えつつ、先手先手の攻撃を心がけろ!

完全な世界。これは、強力ではあるが、発動するまでにスキが大きいし、止めていられる時間も限られているので、自ずと「使える間合い」というものが存在する。ウォンは、基本的にこの間合いを保ちつつ戦うのが望ましい。完全な世界の持つ心理効果を利用し、相手に常にプレッシャーを与えておくのだ。後はここから、相手のノーマルショットに合わせてクイックダッシュからのコンボや投げを狙っていったり、相手が逃げていこうならギリギリ境界際に追い込んでいったり、はたまたホントに完全な世界を出してコンボを狙っていったりと言ったように攻撃のパターンを考えていけばいい。な

お、完全な世界はPSIゲージがMAXでないと出すことができない。この戦法はゲージMAXで初めて効

果を発揮するので、いつでもゲージをためられるよう、クセをつけておきたいところだ。



4 ウォンは、完全な世界がもつとも効果を発揮する間合いで戦うのが基本。そこからノーマルショットの牽制やクイックダッシュからのコンボなどというようにハリエーション豊かに攻め立てるのがいい。

## POINT 3

## 時使いウオンは、これらの技を使いこなしてこそ華！

ウオンの持つ超能力、次元の瞬き、運命の選択、虚空の幻影。これらはすべて「その場から姿を消し、どこか別の場所に現れる」という効果を持つ技だ。他の技と違って直接攻撃に結びつかないため目立たないが、使い方によっては高い効果が期待できる。次元の瞬きは相手がモーションの大きい超能力を出したときに使えば、そのスキを攻めることができ

る。運命の選択は発動と同時に無敵となる上効果時間が長く、負けているときにはサドンデスを狙えるので便利だ。虚空の幻影は、相手のコンボや超能力を喰らってしまったときに出す。タイミングさえあえば、ダメージを最小限に食い止めることができるのだ。ただし中には例外もあるので注意が必要。



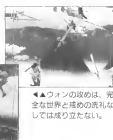
◀◀虚空の幻影と運命の選択は、地味ながら非常に有効な超能力だ。

## POINT 4

## とはいえ、やっぱりこの2つがないと始まらないのだ！

上で紹介した超能力は、それぞれどちらかといえば、受けに回ったときに効果を発揮するもの。ウオンの方から積極的に勝ちをもぎ取りに行くな、やはり完全な世界と戒めの洗礼は無くしてはならない超能力といえるだろう。完全な世界については左のページで説明したとおり。この超能力があるということだけで相手は萎縮してくれるので、ちつつかせ

るだけで無理に使う必要はない。ポイント4は戒めの洗礼。ノーマルショットを撃ったあとダッシュキャンセルからなど、相手の突撃やスキをこちらから誘ってやった上で狙うのだ。また、その弾速はかなりのものなので、中間距離から相手の超能力に合わせ出すのも効果的だ。追加入力もお忘れ無く。



◀◀ウオンの戒めは、完全な世界と戒めの洗礼なしでは成り立たない。

## POINT 5

## 連続技に組み込めるのは戒めの洗礼だけじゃない！

というわけで、真のウオン使いを目指しての連続技講座をお送りしよう。まず基本として戒めの洗礼を使ったもの。コンボショート→戒めの洗礼→ノーマルショット。これはいつでもどこでも狙っていける便利な連続技だ。結界際になるとコンボミドル→結界→戒めの洗礼→結界という連続技が狙える。これらは簡単で、かつダメージもかなりのものが期待できる。ちょっとレベルアップすると、完全な世界も組み込めるぞ。コンボロング→結界→完全な世界→クイックダッシュ強→結界→投げ→結界というのがわかりやすい例だ。他にもバリエーションは考えられるので、自分で試してほしい。第3段階として、投げを起点とした連続技、投げ→結界→投げ→結界というものがある。やり方によっては戒めの洗礼や完全な世界、通常技コンボを組み込むことも可能だ。



▲コンボショート・戒めの洗礼(追加入力無し)・ノーマルショットは、簡単かつ安定度の高い連続技。まずはコレをマスターするところから始めよう。



▲完全な世界を連続技に組み込めば、実質的なダメージが向上するとともに、相手に与える心理的效果も高い。決めることができればベースはこちらのモノだ。



▲ウオンの投げはとにかく性能がいい。投げ→結界→投げ→結界なんて簡単に強力な連続技ができるのは、ウオンだけなのだ。

# メインは肉弾戦！ウォンは特にそうなのだ

ウォンに限ったことではないのだが、対CPU戦の場合、対人戦と異なり、通常技によるコンボが非常に重要になってくる。ましてや攻撃系超能力を戒めの洗礼しか持たないウォンはなおのこと、戦いを通常技に頼る部分が大きくなる。とはいえ、ウォンの通常技の性能は、決して悪い方ではない。むしろ（モノにもよるが）、上位に位置するといってもいいだろう。というわけで、ウォンの対CPU戦は他キャラのそれと比べて比較的ラクだ。と、精神的に落ち着いたらと対CPU戦の攻略にはいるとしよう。このPS版はCPU

のアルゴリズムがアーケード版とかなり違い、アーケード版で通用した戦法が通じにくい。が、CPUキャラをバリアガードではじいた後は、比較的無防備になりやすいので、コレを利用する。まずはボタン3つを押せばなしにして方向キーをぐるぐる回転させ、相手の近くで攻撃を待つ。相手が攻撃してきたらそのまま弱と強のボタンを離せばいきなりバリアガードしてくれるので、それで相手をはじいた後に戒めの洗礼を放つ。この時点の位置関係で相手が境界に当たらないようなら追加入力、当たるようならノーマルショットをお

まけに付けてやる。その後再びバリアガード待機にはいる。これがウォンの基本戦法。大体これで、どのキャラも何とかなるはずだ。もちろん、相手の超能力をかわしたら、クイックダッシュからのコンボを狙っていくことは言うまでもない。



▲基本はバリアガードを準備しながら相手の攻撃を待つこと。



▲バリアガードで相手の攻撃をはじいたら、戒めの洗礼だ。ノーマルショットも追加。



▼通常技を使ったコンボが強力。また、CPU側でも投げの連続技は有効だ。



▲相手の超能力をダッシュでかわして、クイックダッシュからのコンボを狙おう。

## episode1 VSゲイツ

アーケード版同様、ただふわふわと漂っているだけでほとんど何もしてこない。もちろん、二つのクイックダッシュに反応するなんてことはほぼ全くないので、必殺技の練習をするなりコンボの練習をするなり好き勝手にやってOKだ。ここで負けようなら、トレーニングモードで練習をしよう。普通はそんなことないだろうが。

## episode2 VSエミリオ

彼もゲイツと同じく、ほとんど何もしてこない。が、ときどき何を思ったか超能力を発してくるので、その辺には注意が必要かも。とはいえ、やっぱりエミリオも練習台以外の何者でもないのだから、負けなんてもったいないように。ここで苦戦するようなら、やっぱりトレーニングモードでみっちり連続技などを練習した方がいいぞ。

## episode3 VSウェンディー

ここから突然、敵が強くなり始める。ウェンディーの場合特に注意したいのがエアクレッシェントとボルテックスストリームで、前者が来たらクイックダッシュからの連続技。後者だったら横にダッシュして逃げ、その後クイックダッシュからの連続技と言ったように、こちらの行動を変えていく。相手の声がかたどうかで判断しよう。

## episode4 VS玄真

ウェンディーと違い、極端に変な軌道を振る超能力を持っていないので、彼女を倒せたら問題はないはず。特に玄真は超能力を出した後のスキが大きいので、ダッシュで横に逃げ、その後クイックダッシュからの連続技を狙っていくのだ。要するに、ボルテックスストリームしか出してこないウェンディーだと思えばいいワケ。

## episode5 VSバーン

ここまでラクをしてきたツケが回ってきたのかと思われざるほどの強敵。バーン。こちらの攻撃はキッチリガードする上に、離れると的確に超能力で追撃してくる。この場合頼りになるのが、上で紹介したバリアガードはじきからの戒めの洗礼。結算ダメージとその後追い打ち投げが入ればかなり強力なので、この戦法に執心しよう。

## episode6 VSブラッド

バーンと同じく、やはり的確にこちらの攻撃を返してくるので、ここはバリアガード待機で待たずに溜す。メテオハンマーやアステロイドベルトが来たらクイックダッシュからのコンボを狙い、グラビティが来たら次の瞬間で速くコンボを狙っていく。もちろん、相手の通常技は、バリアガードではじいて戒めの洗礼で反撃だ。

## episode7 VSソニア

ソニアも玄真と同じく、出してくる超能力はすべて直線的なモノ。この場合、特に注意したいのがマグネットアンカーとギガテックドリルで、双方ともに攻撃の発生がかなり早い。コレを防ぐ手立てとしては、前述したバリアガード待機がある。そう、やはりバリアガード待機で相手の出方を見るのだ。最終的には、コレがもっとも安定だ。

## episode8 VSキース

ウォンのラスボスはキース。超能力の使い方がまく連続技が凄にイタイ。フリジットブリズンなどを喰らわないように極力注意しよう。従来のバリアガード弾き飛ばしでもいいが、キースの回りをクルクル回って攻撃の宣戦布告を讀み、反撃を入れるのももちろんいい。フリジットシールドは気にする必要はない。一発限ればいいだけのことだ。

## 基本技

### 弱攻撃 C

ダメージ値	50
出際の遅	4
移動時間	1
攻撃時間	3
移動+攻撃時間	—
硬直時間	6



### 強攻撃

ダメージ値	130
出際の遅	3
移動時間	7
攻撃時間	3
移動+攻撃時間	—
硬直時間	8



### ノーマルショット

ダメージ値	70
出際の遅	11
移動時間	—
攻撃時間	—
移動+攻撃時間	—
硬直時間	17



### ダッシュ弱攻撃 C

ダメージ値	50
出際の遅	2
移動時間	—
攻撃時間	3
移動+攻撃時間	—
硬直時間	7



### ダッシュ強攻撃

ダメージ値	130
出際の遅	3
移動時間	—
攻撃時間	3
移動+攻撃時間	—
硬直時間	18



### つかみ(投げ)

ダメージ値	190
出際の遅	6
移動時間	—
攻撃時間	1
移動+攻撃時間	—
硬直時間	9



## 連続技

### コンボショートC

ダメージ値/50+110



### コンボミドルC

ダメージ値/50+40+110



### コンボクイック

ダメージ値/50+40+40+60



### コンボロング

ダメージ値/50+40+40+110



ウォンの通常技、特に弱攻撃は、他キャラのそれよりも出るのが早く、攻撃力も高い。つまり、弱攻撃を起点とするならば、打ち負けることはまず無いと思っていいわけだ。弱攻撃連打ともなれば、全キャラ中最速最強なのだ。攻撃系の超能力技をひとつしか持たないウォンは、必然的に肉弾戦をすることが多くなる。こ

の弱攻撃の特性は、そこで非常に高い効果を発揮してくれるのだ。さらに、ウォンはすべての通常攻撃の攻撃力が、他キャラに比べて高めに設定されているという点も見逃せない。また、他キャラにない特徴として、投げた後の硬直の短さが挙げられる。相手を投げた後にクイックダッシュで近づいて

コンボ、なんてマネが手軽にできるキャラは、ウォンのみなのだ。ウォンの投げの攻撃力は、ゲイツと並んで全キャラ中ナンバーワンなので、投げ→結界→投げ→結界という簡単な連携でも、大ダメージを与えることが可能だぞ。どちらかというと、通常技によるラッシュの方が得意といえるだろう。



# アステロイドベルトが攻守の決めて ブラド

攻守ともに便利なアステロイドベルトが心強いブラド。この技を使いこなせるかが勝敗のカギだ。相手のスキについて、岩を召喚せよ！

## POINT 1

### コンボスペシャルを決めろ！

コンボショート、コンボロング、コンボクイック等、いろいろあるコンボの中でも最も効果の期待できるのが、コンボの最後に超能力技を叩き込むコンボスペシャルだ。全ての超能力技でコンボスペシャルを出すことが出来るが、連続技になるものと、絶対につながらないものがある。まずは、どの超能力技のコンボスペシャルが最も有効かを考えよう。

ブラドの超能力技は全部で4つあるが、確実にコンボスペシャルとしてつながるのは、突進技のメガプレッシャーひとつだけ。条件によってはメテオハンマーもつながることがあるが、それでも確立は低い。コンボスペシャルで確実なダメージを狙うならば、メガプレッシャーだ。

コンボの途中で相手を結界にぶつけないとつながらないコンボもある。

また、相手をうまく結界に追いつめて、大ダメージを狙おう。



▲コンボショートからメガプレッシャーへの、最も基本的なコンボスペシャル。近づいたら、とりあえずこのコンボを狙おう。結界があれば、コンボミドルからでもつながることがある。



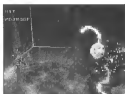
▲コンボショートやコンボミドルで相手を吹き飛ばし、そのスキにアステロイドベルトを使うといったテクニックも有効。目先のダメージだけでなくとらわれずに、先のことも考えよう。

## POINT 2

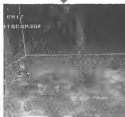
### 間合いを広げてアステロイドベルトを使おう

ブラドの最も特徴的な超能力技、アステロイドベルト。自分のまわりに巨大な岩を召喚するこの技を使ってからが、ブラドの真骨頂だ。岩を付けることによって、攻撃・防御のどちらの面でも有利になるとが出来る。ただし岩を付けるまでには、それなりのリスクが生じてしまう。

アステロイドベルトを使うことにより、0.5秒の無防備な時間が出来てしまう。この間に攻撃を受けると岩を付けることも出来ずに、一方的にダメージを受けてしまう。相手の攻撃を受けにくい速い間合いや、他の必殺技で相手が反撃しにくい状況を作ってから使うようにしよう。



▲クランビティで相手を固めておいて、そのスキにアステロイドベルトを使う。

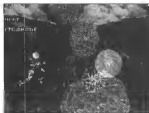


▲アステロイドベルトで岩を召喚していれば、通常のコンボでも、岩の追加ダメージでかなりまとまったダメージを与えることが出来る。岩を召喚したら、すかさず攻勢に出よう。

## POINT 3

## メテオハンマーを有効に使う

飛び道具系の超能力技、メテオハンマー。他のキャラの飛び道具とは違い、正面からではなく相手の左右から、巨大な2つの隕石が襲い掛かる。非常に回避しにくく、相手にとって大変嫌な攻撃だ。ただし、こちらの正面も無防備になってしまうので注意して使おう。最大の弱点は、正面からの攻撃。相手がこちらの技に反応してダッシュすると、技が当たらないばかりか、逆にダメージを負ってしまう。にらみ合いの状態から突然出しても自殺行為だ。



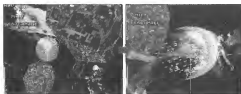
▲きちんと当てれば、2個の岩で2ヒットとなる。片方だけでは、ダメージも小さい。

メテオハンマーを有効に使うためには、アステロイドベルトと併用したり、相手を結界に追いつめたりといった工夫が必要。いくら避けられにくいとは言っても、こちらのモーションを盗まれてしまったら無意味だ。狙い目は、相手が攻撃を一通り終えて、間合いを開こうと逃げて行く時や、結界に追いつめて、相手の逃げる方向が制限されている時など。むやみに使うと、相手に攻撃を読まれやすくなる。こそ、という時だけを狙いすまして使うようにしよう。メテオハンマーが最大の効果を発揮するのは、アステロイドベル



▲メテオハンマーの攻撃の軌道は、他の飛び道具系の技とは大きく異なる。

トの効果が続いている間だ。無防備なはずの正面を岩がブロックしてくれるので心強い。是非使おう。



◀岩で相手を結界に押し、さらに追い打ちをかけよう。

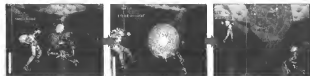
## POINT 4

## 結界を見方につけろ！

連続技や超能力技を効果的に使ううえで、フィールドを囲んでいる結界が、大きな意味を持ってくる。攻撃をくらった相手が結界に激突すると、相手に無防備な時間が出る。このスキに、さらなるダメージを積み重ねよう。コンボの最中に相手を結界にぶつけないとつながらないコンボもあるので、注意しよう

また、この世界でも当然重力は存在する。結界にぶつかった相手は、重力に引かれてスルズルと落下するのだ。結界を利用してコンボを叩き込む場合、相手を上の結界にぶつけてしまうと、そのまま落下してしまい、追い打ちを入れられないこともあるのだ。自分と相手の位置関係をよく把握して攻撃を繰り出そう。

結界を使えば、普段はつながらないコンボも入るようになる。アステロイドベルトなどとあわせて使えば、さらに効果的。結界と仲良くしよう。



▲普段はつながらないコンボも、相手を結界にぶつけてしまえばヒットできるようになるものが、数種類ある。結界をうまく使えば、有利になることは間違いない。



▲結界に当たって無防備になった相手には、基本的に一撃しか追い打ちは出来ない。現実に行くなら、パンチなどで攻撃するよりも投げを組んだ方が安定している。



▲投げ技で相手を結界にぶつけ、クイックダッシュでおいかけて、再び投げることも出来る。結界を使うと、連続技のバリエーションが大幅に広がるぞ。是非マスターしよう。

# アステロイドベルトを使いこなそう

攻撃にも防御にも役立つアステロイドベルト。うまく使えば、相手にまとまったダメージを与えることも難しくはない。そのために、とにかく岩を召喚しよう。

CPU戦でも対戦と同様、岩を召喚する時には、反撃を受けないように相手となるべく離れるようにする。アステロイドベルトは岩を召喚するまでのモーションが大きいので、技が完成する前につぶされやすい。岩を召喚出来なければ、はなした間合いも費やした時間も無駄になってしまう。とにかく、岩を身につけたからが勝負。積極的に狙っていこう。



▲グラビティ00とアステロイドベルトをあわせれば、さらなる大ダメージも望める。

岩を召喚してからの攻撃は、接近戦で、クイックダッシュをからめたものになる。クイックダッシュで相手に一気に近寄り、コンボを叩き込みながら自分のまわりにある岩をもヒットさせる。クリーンヒットすれば8~9ヒット、相手を結界にぶつければ、10ヒットまでつながることもある。また、岩の攻撃範囲がかなり広いので、コンボが多少ズレても岩が相手を巻き込むので使いやすい。



消費するゲージが多くスキも大きいかわりに、うまく使えばかなりの効果が期待できる技。超能力ゲージの残量には常に注意しよう。



接近戦で有効なメガフレッシュ。コンボに組み込んでもうまく使おう。



▲アステロイドベルトを使うことが出来たら、すかさず接近戦に持ち込もう。



▲アステロイドベルトとコンボをあわせれば、10ヒットくらい余裕で当てられる。

## episode1 VSエミリオ

一人めの相手だけあって、恐いことは全く無い。反撃を恐れず、パンパン攻撃しよう。相手はほとんどノーガード状態。今のうちにコンボスペシャルや、アステロイドベルトをからめた攻撃を練習するつもりでいこう。急に崩壊しなければ、負けることはまず無いだろう。軽いウォーミングアップ程度で考えて、さっさと倒して先に進もう。

## episode2 VS玄真

玄真もエミリオと同様、相変わらずノーガードの状態が多い。グラビティ00やメガフレッシュなどを使って、積極的に攻めよう。コンボスペシャルの最後にアステロイドベルトを使い、距離をとってサテライトフォールを使って攻撃すれば、かなり早く倒すことも可能だ。残りタイム90秒台を狙って倒るのもいいだろう。まだまだ素早い相手。

## episode3 VSバーン

対CPU戦の最初の山場。距離を付けて相手のまわりを回るように移動し、攻撃を誘って反撃するといった基本的な先方が有効だ。あわてて攻めに行かずに、じっくりと相手の動きを見よう。アステロイドベルトで岩を召喚すると、エクスプローダーを連発してくる。くらってしまうと岩をはがされてしまうので注意。素早く近寄って攻撃しよう。

## episode4 VSシニア

バーンほどの経験ではないものの、CPUもこのあたりから強くなっていく。気を引きしめていこう。エレクトリックのモーションが大きいので、ダッシュでうまくかわしてコンボスペシャルをきめよう。基本通りに、相手の攻撃をかわしてから攻撃するようにすれば勝てる。確実に技を出てからにかけよう。無理な攻撃は取りやめ。

## episode5 VSケンティー

超能力技のアースゲイルを使う直前や、使った後のスキを狙うと攻撃しやすい。風をまとまらうと間合いが空いてしまうので、うまくダッシュで逃げよう。チャンスを生かすために、相手の攻撃のモーションを見逃さないように。やはり基本戦術が重要。無理に攻めについても、反撃されるのがオチだ。落ち着いて相手のスキをつこう。

## episode6 VSゲイツ

接近戦が得意で、ブーストアームやスタンコレダーを見切ってかわしてしまえば、反撃のスキだけ。クイックダッシュで近寄って、こちらの太鼓を叩き込む。相手に近寄られた時は、こちらの迎撃態勢を整えていない時には、素直に間合いを開けて立て直そう。攻撃力に差があるので、殴り合いに持ち込まれると不利。万全の体制で反撃しよう。

## episode7 VSウォン

セミファイナルマッチ。さすがに強敵だ。ウォンの飛び道具は射撃距離が短いので、距離をとってしまえばアステロイドベルトが使いやすい。アステロイドベルトからサテライトフォールの連携で、遠くから攻撃しよう。むやみに近寄って、身を危険にさらす必要は無い。ダメージを受けずに相手を倒せばベスト。落ち着いて、確実にいこう。

## episode8 VSキース

基本戦術に忠実に、相手の攻撃を誘って反撃を繰り返そう。スピードの速いフリックトランスなど強力な超能力技もいるが、近い間合いでかわすことが出来れば、絶好の反撃のチャンスとなる。素早く攻撃に転じよう。とにかく基本に忠実に、無理をせず、確実に相手にダメージを与えるようにすること。彼を倒せば、感動のエンディングだ。



## 基本技

弱攻撃			強攻撃			ノーマルショット		
	ダメージ値	50		ダメージ値	50+70		ダメージ値	70
	出撃の隙	4		出撃の隙	4・3		出撃の隙	9
	移動時間	2		移動時間	3・4		移動時間	—
	攻撃時間	2		攻撃時間	7・12		攻撃時間	—
	移動+攻撃時間	—		移動+攻撃時間	—		移動+攻撃時間	—
	硬直時間	8		硬直時間	8		硬直時間	17
ダッシュ弱攻撃			ダッシュ強攻撃			つかみ(投げ)		
	ダメージ値	50		ダメージ値	50+70		ダメージ値	180
	出撃の隙	2		出撃の隙	4・3		出撃の隙	8
	移動時間	—		移動時間	4		移動時間	—
	攻撃時間	2		攻撃時間	7・13		攻撃時間	1
	移動+攻撃時間	—		移動+攻撃時間	—		移動+攻撃時間	—
	硬直時間	8		硬直時間	9		硬直時間	9

## 連続技

コンボショート	ダメージ値/50+120

コンボミドル	ダメージ値/50+40+120

コンボクイック	ダメージ値/50+40+40+50

コンボロング	ダメージ値/50+40+40+120

ブラトの基本技の最大の特徴は、単発の強攻撃が2回ヒットすること。ただし、2回とも当てないと、たいしたダメージにはならないので注意しよう。相手を結界にぶつけた後の追い打ちに強攻撃を使うと、1回しかヒットせずに小さいダメージで終わってしまう。使いどころに注意して、技の特性を最大限に生かそう。

移動スピードが遅くないかわりに、通常技やコンボのスピード、威力ともに、他のキャラより優れている部分が多い。投げの後にクイックダッシュで近づいて、コンボを叩き込むことも可能だ。攻撃を始めてしまえばいいのだが、接近に持ち込むまでが難しい。それほど接近戦には向いていない。

コンボスペシャルは、コンボショートからのメガブレッシャーがおススメ。他の超能力技では、相手を結界にぶつけないかぎり、確実にヒットするものは無い。結界にぶつけてしまえば、メテオハンマーなども当たることもある。コンボスペシャルにメテオハンマーを使うのも、時には有効だ。



図体に似合わず結構戦略的なキャラだぞ！

# 玄 真

格闘ゲームでありがちな図式の一つに「図体がでかい（ゴツい、身体が横に長い）＝大味」というのがあるけど、玄真はひと味違うのだ！

## POINT 1

基本はとにかく鬼火魂を使うこと！

玄真を使うなら最初に覚えて欲しいテクニックがある。それは「鬼火魂」を追いかけるといふ事だ。ふらふらとゆっくり進む鬼火魂を盾にして相手に接近、鬼火魂が当たればそこからクイックダッシュで連続技、ガードされたらそれはそれでよし。相手が超能力技で応戦してきても鬼火魂が相殺してくれる。

当然相手のクイックダッシュも封



▲進みの遅い鬼火魂は絶好の盾。サイコゲージを回復しながら追いかけよう。



▲連炎符で左右の逃げ道を狭くして鬼火魂、これが理想の形だ。

玄真の戦いは連炎符と鬼火魂で制

空権を得ながら相手の動きを（ある程度）コントロールするのが理想なのだ。連炎符を効果的に撃きたいので、なるべくフィールドの中央に位置して戦っていこう。



▲フィールドの中心辺りに陣取っておけば、相手がどこにいても対応しやすい。重要！

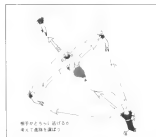
## POINT 2

鬼火魂の追いかけ方を考えよう

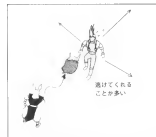
鬼火魂はゆらゆら進むので通常移動で十分追っていく。自分がフィールド中央にいる場合、相手の動きを牽制するために連炎符を配置してから鬼火魂を出すか、逆に鬼火魂を先に出してそれを盾代わりにしながら鬼火魂を出すかの選択が出来る。状況次第だけど無難にいくなら「鬼火魂→連炎符（×2）→鬼火魂」といった行動がいいだろう。連炎符を2個出してしまうと、さすがに隙が出来てしまうので普通は一つ。相手が逃げる方向をコントロールして、フィールドの隅に追い詰めることが出来れば上等だ。

自分がフィールド端にいる場合、連炎符は御法度。相手がこちらの様

子を見て攻めてこないようなら、通常移動でジリジリフィールド中央へ、それ以外なら隙を見て鬼火魂を撃ち、それを盾にして中央へと陣取るう。



▲鬼火魂を追いかけるときの玄真が取るコースも重要。相手をコントロールするテクだ。



▲フィールド中央を陣取るのにも、鬼火魂を盾にした移動は有効だ。

## POINT 3

## 連炎符を撒くタイミングに注意

とりあえず玄真の個性である連炎符。出す時に多少の隙があるので、なんの気なしに使っても反撃を受けるだけだ。そこでタイミングというものが重要になってくる。

①相手との間合いが離れている時に使う（相手のクイックダッシュが届かない距離）。

②鬼火魂を撃って、それを盾として使う。

③相手が逃げ癖な時に使う

特に重要なのは③で、心理戦の上になり立っているのがケースバイケースだけど、基本的には相手を追い詰めつつある時なら多用してもよいと考えておけばいいだろう。当然窮鼠猫を噛むで反撃される恐れもあるので、ある程度リスクは覚悟しておくこと。

逆に使ってはいけないタイミングというものもあり、自分が端にいる時、相手が攻め気な時、無防備な接

近戦の時などは控えた方がいい。まあ、とても基本的な事ばかり

だけど、実際にプレイするとつい忘れがちな事なので注意が必要だ。



◀自分が端にいる時に連炎符を配置しても、あまり相手の進路を阻めないぞ。ちょい無駄。



◀相手をバリアガードで吹き飛ばしたからっていい気になって連炎符を出すのは危険だぞ。



◀やはり基本は鬼火魂を盾にして連炎符を出す事だ。初心者はこちらに準じてもらいたい。

## POINT 4

## 外見に似合わず連続技が狙いやすいのが玄真だ！

玄真の実戦的な連続技は鬼火魂から始まる事が多い。基本戦法で鬼火魂を追いかけている場合が多いのだ。相手に鬼火魂が当たったらクイックダッシュで連続技を叩き込もう。

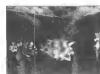
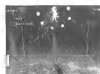
●鬼火魂→QD(クイックダッシュ)  
→弱→強→降雷珠→追加攻撃

これが対戦で良く使う連続技だ。自分が相手の真下にいる場合など、降雷珠後に自分と相手が接近している場合なら、さらに、

●降雷珠→ゲージちょい溜め→QD  
→弱→弱→強→降雷珠→……

という感じでゲージとフィールドが許す限りの攻撃を入れる事が可能だ。ゲージは最低でも10%は溜めたいところ。

また連炎符を相手の背後に置いておけば、連炎符に当たって相手がこちらに戻ってくるので真下から以外でも似たような連続技が可能。まあ意図的に狙える技ではないけどね。



## 基本は鬼火魂！なかなか楽勝だぞ！

サイキックフォースのCPU戦は、序盤が楽で後半が大変という原則を忠実に守っている。具体的な変化として一番大きいのは、こちらの攻撃に対する相手のカードの壁で、序盤はほぼノーガードだけど、中盤、後半ともなるとまく相手の隙をついて攻撃しないとガードされるのがオチという感じ。まあそれでも、CPUは基本的に飛び道具に当たりやすいという弱点があるので、ポイントさえ押さえておけば結構簡単にクリアすることが出来るはずだ。

飛び道具に当たりやすい、という弱点を踏まえて、玄真CPU戦の基



▲最初の2人くらいはこちらの攻撃をほとんどガードしない。中段は狙えないような連続技をこの機会に試してみるのもいいだろう。

本は鬼火魂を出すこと。鬼火魂→サイコゲージを少しチャージ→鬼火魂、という感じで連発しながら少しずつ前進、相手を壁際に追い詰めよう。

相手を壁に追い詰めたら、相手が壁ダメージ無敵から回復する時に鬼火魂を重ねるように出しておくのがコツ。とりあえずこの戦法で先には進めるはずだ。

次の段階としては、簡単な連続技を覚えて練習がてらに使っていくの

がいい。一度のチャンスで与えるダメージが増え、相手を早く倒す事が出来る(=自分がダメージを食らわなくなる)からね。



◀鬼火魂を連発して相手を壁まで追い詰め。これが玄真の基本戦法。慣れれば簡単だ。



◀呪縛殺を速くから狙っていくのも有効。ブラド辺りから使っていくと効果的だぞ。

## episode1 VSエミリオ

1人目だけあって、勝つ気さえあれば何をどうやっても勝てる相手だ。もしキミが初心者ならば、ここで連続技の練習をしておくのもいいだろう。うし、鬼火魂連発モード(本文参照)で軽くあしらうのも自由だ。とにかくこちらの攻撃をガードするとはほとんどないので、好きに料理していくことが出来るのだ。

## episode2 VSウェンディ

玄真の2人目はウェンディ。1人目のエミリオ同様、こちららほとんどノーガード状態なので、好き技の攻撃を降り出す事が出来る。一応の注意点はCPUウェンディはアースゲイルを結構使ってくるので、「風よ」の音が聞こえたらとっさに彼女の正面からダッシュで逃げよう。まあ、そんなに気を遣わなくても十分勝てるけどね。

## episode3 VSバーン

玄真のCPU戦で最初の山場になるのが3人目のバーンだ。エクスブローダーはこちらの鬼火魂や連発符を打ち消してしまうし、相手のモーションに気をつけていないといつまにか変わっている事の多いトラリアングルヒート、高遠飛び道具のフレムシュートなど、イヤな技をたくさん持っている。鬼火魂連射を基本に連続技で決めたいコ。

## episode4 VSノア

バーンほどはイヤでもないだろうけど、多少ガードは堅くなっているはずなので油断は禁物。特にクイックダッシュからの殴り攻撃で一気にクリをつけようと思っているので、少々危険だ。やはりここは鬼火魂連射モードで相手を壁際に追い詰めていきたい。鬼火魂を盾にしながゲージをチャージするのを忘れずに、じっくり本取っていく。

## episode5 VSブラド

5人目だけあって、相手の勢いに飲まれそうと一気に負けてしまふ事もあるので注意。特にしつこく殴り続ける時は注意。バリアガードで体制を整えよう。基本的に鬼火魂連射でいいんだけど、少しずつ相手に接近してゆくことになる。それがイヤなら遠距離からノーマルショットや呪縛殺で牽制がてらに攻撃していくのも有効だ。

## episode6 VSゲイツ

ゲイツがこんな後半に出てくる事自体珍しいので、他のキャラを基本で使っていたまま玄真を使ったりすると、ちょっと不安なうらもたれない。まあ技の強が大きい相手なので、冷静に戦っていくべきで強敵ではないけど。接近するとよくスタンコレダを出してくるので、その点に注意して戦っていれば、そんなに苦勞せず倒せるはずだ。

## episode7 VSキース

玄真の7人目はノアの総帥キースだ。接近すると色々イヤな攻撃をされるので、基本的に遠距離戦を挑んでいきたい。距離を取ると、キースはノーマルショットで攻撃してくる事が多いので、こちらもノーマルショットや呪縛殺で対応してゆくのがお薦めだ。フリジットシェルを張られたら、下手に手を出さずに避けて敵するのがいいと思うぞ。

## episode8 VSウォン

ラスボスはウォン、なんともラストに相応しい相手だけど、実は鬼火魂連射モードで楽々倒してしまふ。連続技からノーマルショットや呪縛殺でも勝てるはずだ。とにかく、ここまでこれた人ならクイックダッシュからの連続技にさえ気をつけていれば、そんなに苦戦しないだろう。コイツさえ倒せばエンディング、もうひと頑張りだ。

## 基本技

### 弱攻撃 C

ダメージ値	50
出際の隙	3
移動時間	4
攻撃時間	1
移動+攻撃時間	—
硬直時間	8

### 強攻撃

ダメージ値	120
出際の隙	6
移動時間	3
攻撃時間	7
移動+攻撃時間	—
硬直時間	4

### ノーマルショット

ダメージ値	70
出際の隙	10
移動時間	—
攻撃時間	—
移動+攻撃時間	—
硬直時間	16

### ダッシュ弱攻撃 C

ダメージ値	50
出際の隙	2
移動時間	—
攻撃時間	1
移動+攻撃時間	—
硬直時間	11

### ダッシュ強攻撃

ダメージ値	120
出際の隙	4
移動時間	—
攻撃時間	9
移動+攻撃時間	—
硬直時間	12

### つかみ(投げ)

ダメージ値	180
出際の隙	6
移動時間	—
攻撃時間	1
移動+攻撃時間	—
硬直時間	12

## 連続技

### コンボショートC ダメージ値/50+120



### コンボミドルC ダメージ値/50+40+120



### コンボクイック

### ダメージ値/50+40+40+50



### コンボロング

### ダメージ値/50+40+40+120



玄真の基本技をひと言で表すと、「出るのは早いけど技後の硬直が長い」ということになる。超能力技の傾向はその逆で「出るのは遅いけど、技後の隙は少ない」となっているので、バランス的にはなかなか面白い感じだろう。特にダッシュ弱攻撃の素早さはトップクラスなので、なにかと重宝するハズ。強は隙があるも

の、単品で使うような状況はほとんどないであろう事を考えれば、大きな問題ではないだろう。

ノーマルショットは弾の飛行速度が多少遅めなので、牽制に使う際には多少の慣れが必要かもしれない。まあ牽制には超能力技の鬼火魂などもあるので、大した問題ではないかな？

投げは相手を投げた後の硬直が少し長めなので「投げ→……」という連続技は狙えない。連携するのも注意が必要だ。

コンボ系はどれも使いやすく、スペシャルで繋がる超能力技もしっかり存在する。詳しくは連続技の紹介を読んで欲しいけど、連続技は玄真の要の一つだけに要練習。



相手に近づいて、殴るべし！

# ゲイツ

ゲーム中1、2を争う重量級キャラのゲイツ。しかし、そのイメージを消すほど豊富な連続技を持っている。コンボスペシャルできめろ！

## POINT 1

とにかくにも、接近戦に持ち込め！

ゲイツに超能力技は多々あるものの、どれも接近戦に持ち込むためのもの、接近戦で使うものと考えてよいだろう。ゲイツは、相手に近づいて攻撃することを得意とする。まずは、近づかなければ話にならないぞ。相手に近寄ったら、強力な破壊力を持つコンボで攻撃しよう。一度近づいたら、余程のことが無い限り、相手から離れないようにしよう。間合いが広がってしまうと、相手に近寄るところから仕切り直しになってしまう。しつこく相手を追い回そう。

接近戦の得意なゲイツだが、接近戦でも最も重要な弱攻撃のスピードが、全キャラ中最も遅い。コンボの最初の一発が遅いのは、接近戦型のキャラには致命的だ。この弱点を補

うために、超能力技のプラズマカノンで相手の動きを止めて攻撃しよう。コンボの一発めの弱攻撃がヒットしたら、コンボスペシャルの最後にプラズマカノンをヒットさせ、さらなる追い打ちをかけよう。コンボスペシャルの後は、超能力ゲージの残量や相手との間合い、位置関係などを考えて、最大のダメージを与えられる技を選んで使おう。

とにかく、相手に近寄って攻撃すること、近寄ったら離れないこと、ゲイツには、この2つが重要だ。



▲とにかく出の遅い弱攻撃。この弱点を、いかに克服するかがカギだ。



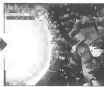
▲コンボスペシャルのひとつの例。ほとんどの超能力技でコンボスペシャルが作れるぞ。相手の体力や、結界との距離、位置関係などを把握して、最適な選択が出来るようにしよう

## POINT 2

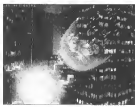
超重要な超能力技、プラズマカノン

ゲイツの持つ超能力技で、最も重要なのがプラズマカノンだ。この技自体には攻撃能力は無いが、ヒットした相手の動きを一時的に止め、無防備な状態にすることが出来る。この間に追い打ちをすることによって、さらに大きなダメージを与えることが出来るぞ。積極的に狙いたい技だ。

ただし、技自体の性能はそれほど良くはない。半発で撃っても、ヒットすることは少ないだろう。外してしまうとスキだらけになってしまい、反撃は必須だ。撃つからには、必ず相手に当てたい。そのためにも、コンボスペシャルに組み込んで、確実にヒットさせるようにしよう。



▲コンボスペシャルでプラズマカノンを使うのは、基本中の基本。動きの止まった相手には、バイルパンカーなど一発で大きなダメージを与えられるものを狙おう。結界の位置にも注意。



▲プラズマカノンが当たったら、すかさずクイックタックルで詰めよう。せっかく作ったチャンスも、無駄にしないように！

## POINT 3 バイルバンカーをマスターせよ!

超能力技のブーストアームの後にのみ出すことの出来る、強烈な破壊力を持つ技、バイルバンカー。ゲーム中を通して、最大級のダメージを誇る技だ。使い所は、ただ一つ。相手にブーストアームがヒットした後のみ。ただし、ヒットしたのを見てからではコマンド入力は間に合わない。ブーストアームとバイルバンカーはセットと考えて、どちらのコマンドも入力しておくといだろう。

大きなダメージを与えられるバイルバンカーだが、良い点ばかりではない。コマンド入力のタイミングが難しく、通常ガードでも、

ガードされてしまうとダメージは全く無い。相手の体力が少ない時は、わざとバイルバンカーは出さないことも、時には必要だ。



▲バイルバンカーの入力のタイミングは、何度も練習して体で覚えるしかない。トレーニングモードで、血マメが出来るまで練習! コツをつかめば、そこそこ簡単だぞ。

## POINT 4 相手を結界へ追いつめろ!

接近戦の得意なゲイツにとって、結界は大きな戦力だ。相手を結界に追いつめれば逃げる場所を少なく出来るし、ぶつけば相手を無防備にすることも出来る。また、通常よりもさらに大きなダメージのコンボを入れることも可能になるぞ。まさにいいことづくめだ。ただし、逆にこちらが結界に追いつめられてしまうと、完全に立場が逆転してしまう。結界を使う時には、重力の影響も考えて闘わなくてはならない。上の結界にぶつくと、無敵の落下で背後にまわられてしまうので注意しよう。



▲コンボスペシャルの最後をスタンコレターでしめてみた。相手を結界に追いつめれば、さらなる追い打ちも可能だ。一度相手に近寄ったら、絶対逃がさないように!



▲投げ技で相手を壁にぶつけ、クイックダッシュで近寄って、再び投げることも可能。簡単なわりに、なかなかのダメージを与えることが出来る。超能力ゲージが無い時はコレ。

## POINT 5 全ての技のクセをつかめ!

ゲイツの技は、通常技、超能力技ともにクセのあるものが多い。

通常技では、遠距離のノーマルショットが3連発なのが強みだ。ノーマルショットの撃ち合いになった場合、こちらのノーマルショットの1発で相手のショットを打ち消し、

残りの2発が相手に襲いかかる。ただし、3発撃つぶん、硬直時間も長めなので注意して使いたい。

弱攻撃の出の遅さも覚えておかななくてはならない。全てのコンボは弱攻撃から始まるため、この攻撃が当たらないと話にならない。この弱点をいかに埋めるかが、ゲイツの最大の課題となる。

超能力技では、大きなダメージを与えられるかわりに、タイミングが難しく、外した時のスキが大きいバイルバンカーや、出るまでがかなり遅く、かなり使う機会が限られるオールレンジミサイルなどの特徴をおさえておこう。これらのクセをおさえずに不用意に便

うと、手痛い反撃を受けることは目にみえている。まずは、全ての技の特性を頭に叩き込もう。



▲使う機会が少ないオールレンジミサイル。弾が出てしまえば、なかなか便利なのだが...

## とにかく相手に近づいてパンチ!

ゲイツの得意な戦法は、近い間合いからのコンボのラッシュ。相手に近寄らなければ、まとまったダメージは与えにくい。ラウンド開始と同時にクイックダッシュで、相手に一気に近寄るくらいの気迫で攻め込もう。最初にいきなり近寄って、下の結界めがけて相手を投げてしまえば展開がかなり楽になるぞ。

こちらから積極的には攻めない場合、相手と一定の距離を保って円を描くように移動していると、そのうちCPUが先に攻撃をしかけてくる。この攻撃を一通り移動やダッシュでかわしてしまえば、こちらの攻撃の絶好のチャンスだ。相手に技を出させてスキを作り、こちらの攻撃を叩

き込むといった戦法も基本戦術のひとつ。どんな戦法をとるにせよ、攻撃するからには、ガードされてもいから確実に相手に当てるのが重要だ。ゲイツの技にはスキの大きいものが多いので、やたらと連発するのは考えもの。空振りも極力避けよう。相手の動きを見てから対処するのも、時には必要だ。強烈な破壊力の超能力技も、相手に当たらないければ全く意味が無い。そればかりか、相手に攻め込む絶好のチャンスを与え、こちらが大きなダメージを負ってしまうぞ。常に冷静に対処しよう。

ゲイツを完全に使いこなすのは、かなり骨が折れる。CPUを相手に技の練習を繰り返そう。

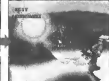
対CPU戦は、最初の3人くらいは問題無く倒せるだろう。タイミングの難しいバイルバンカーの練習や、結界を使ったコンボの練習をしよう。後半戦に進むにつれ、技を試す余裕は当然少なくなってくる。エンディングを目指して気を引き締めよう。



▲これくらいの間合いで技を誘おう。攻撃をくらってしまったら、回避ガードも忘れずに。



▲超能力ゲージの残量は、最後までバリアガードが出来るように残しておこう。



▲コンボの基本、コンボショートからプラズマカノンへのコンボスペシャル。これで相手の動きを止めて、大ダメージを狙おう。バイルバンカーが完璧に出せれば、一気に逆転も可能だ。

## episode1 VSファンデー

相手から攻撃をしかけてくることも少なく、ほとんど何もしてこない。ここで負けるようなことは、まず無いだろう。今のうちに、基本的なコンボの練習でウォーミングアップをしておこう。クイックダッシュからコンボショートへつなぐ。プラズマカノンでしめるコンボスペシャルが基本。確実にきめられるように、十分に練習しよう。

## episode2 VSバーン

飛び道具系の超能力技で攻めてくる。ダッシュでかわしてクイックダッシュで近寄り、コンボスペシャルへとつなぐ練習にはもってこいだ。相手の技の後の硬直を攻めるのは、基本中の基本。小さなスキも見逃さないようにしよう。ダッシュで避けた後にバイルバンカーを狙うのもいい。CPUが弱いように、いろいろな技を試しておくといいたいだろう。

## episode3 VSエミリオ

間合いが離れると、ノーマルショットを撃ってくる。ゲイツのノーマルショットは1回に3発出るの、撃ち合いになっても勝つことが出来る。超能力技のプリズムシールドが強いが、落ち着いてダッシュでかわせば、相手はスキだらけ。近づいて攻撃するもよし、遠い間合いのままバイルバンカーを狙うもよし。どんな時でも落ち着いて対処しよう。

## episode4 VS真実

このへんになると、相手もガードを固めてくるが、まだまだ甘いので心配は無用だ。真実の最大の弱点は、超能力技の発動後の硬直の長い硬直時間。この技をかわすことが出来れば、余裕をもって反撃に移れる。あわせて攻め込まずに、相手の出方を持って反撃することも戦法のひとつだ。相手の動きをよく見よう。

## episode5 VSブラド

間合いが離れると、アステロイドベルトをつけようとしてくるので、バイルバンカーで狙いを撃ちよう。グラビティを撃ってきたら、超能力ゲージに余裕があれば落ち着いてバリアガードで耐え、余裕が抜ければダッシュで逃げよう。あわせて対峙出来る間に強い込まれ、大きなダメージを受けることだけは避けたい。大技を使われても、冷静に。

## episode6 VSニア

このへんまで来ると、相手もかなり強くなってくる。攻撃のチャンスを送ると、なかなか攻撃はしにくい。こちらの攻撃のスピードは遅くはないので、とにかく逃げ回って相手の超能力技を誘い、相手にスキを作らせて反撃しよう。エレクトリックが発射されると、弾のスピードが速いので注意。常に動き回って、相手の強い撃ちを避けよう。

## episode7 VSウォン

さすがに強敵。いきなり近寄って殴ってきてもガードが固く、なかなかダメージを与えられない。間合いを応じると、勝手に強力な超能力技で攻めてくる。こちらも手堅く攻めないと、あっけなく負けてしまうこともある。相手の技を誘って反撃する基本通りの戦法で、確実にダメージを与えよう。強引に攻めてどうにかなるような相手ではない。

## episode8 VSキース

ラウンドの開始と同時に、思い切ってクイックダッシュで近づき、下の結界めがけて投げよう。うまくいけば、かなり楽になるぞ。失敗したら、基本通りの手堅い戦法でじっくり攻めよう。体力が満ちている時は、タイムアップまで逃げ回るのも一つの手だ。勝つために手段を選んでいる余裕は無い。とにかく勝ってエンディングを迎えよう。



## 基本技

弱攻撃		強攻撃		ノーマルショット	
	ダメージ値 60 出際の隙 6 移動時間 4 攻撃時間 3 移動+攻撃時間 — 硬直時間 7		ダメージ値 140 出際の隙 7 移動時間 7 攻撃時間 10 移動+攻撃時間 — 硬直時間 3		ダメージ値 20×3 出際の隙 9 移動時間 — 攻撃時間 3×3 移動+攻撃時間 — 硬直時間 22
ダッシュ弱攻撃		ダッシュ強攻撃		つかみ(投げ)	
	ダメージ値 60 出際の隙 3 移動時間 — 攻撃時間 3 移動+攻撃時間 — 硬直時間 12		ダメージ値 140 出際の隙 4 移動時間 — 攻撃時間 13 移動+攻撃時間 — 硬直時間 7		ダメージ値 180 出際の隙 6 移動時間 — 攻撃時間 1 移動+攻撃時間 — 硬直時間 9

## 連続技

コンボショート		コンボミドル	
ダメージ値/60+110		ダメージ値/60+40+110	
			
コンボクイック		コンボロング	
ダメージ値/60+40+40+60		ダメージ値/60+40+40+120	
			
			

接近戦からのコンボを得意とするゲイツにとって、最も重要な通常技は弱攻撃。しかし、ゲイツの弱攻撃は全キャラを通して最もスピードが遅く、なかなかヒットさせにくい。コンボで大きなダメージを与えるためにも、どうにかして弱攻撃をヒットさせてコンボロングやコンボスペシャルへとつなごう。

コンボスペシャルは、プラズマカノンを使うと、さらに追い打ちが出来るので大ダメージを狙える。コンボショートからなら、オールレンジミサイル以外の全ての必殺技をコンボスペシャルとしてつなぐことが出来るが、プラズマカノンが応用範囲が広く、ダメージも期待出来るので安定して使える。

ノーマルショットは、他のキャラとは違い、1回で3発撃つ。硬直時間は長い、なかなか使い勝手は良い。うまく狙おう。

投げには特に特徴は無い。投げで相手を結界にぶつけると、クイックダッシュで近づいて、もう一度投げることも出来るぞ。



人類の駆逐を遂行せんがために……

# キース

ノアの総帥キースには泥くさい肉弾戦は似合わない。切れ味鋭い超能力主体の戦法こそが、勝利への扉を開くのだ。

## POINT 1

超能力による射撃&迎撃重視でいこう。

キースの基本スタイルは遠距離からノーマルショットやフリジットランスを放ち、相手の反撃を誘ってから迎撃モードに入るというモノ。具体的にいうと、ノーマルショット&フリジットランスをクイックダッシュで抜けてきたり、通常ダッシュでかわして反撃してきたときに、フリジットスパインやフリジットプリズン、ブリザードトゥースで迎撃するのだ。

キースの超能力は比較的迎撃技としての性格が強いモノが多いので、自ずかこういう形になる訳だが。

それ以外にも迎撃中心のスタイルになってしまう理由がある。実はキース、ノーマルショットの出は速いが通常攻撃（殴り）のスキが大きいという欠点を持っている。つまり殴り合いあまり向かないと言う事。バーンとまるで正反対なのが面白いが、

もちろん通常攻撃がまるで使えないといっているのではないぞ。フリジットランスを絡めたコンボは汎用性があり（画面のどこでも狙える）なかなか強力だ。

ちなみにノーマルショットは全キャラ中最高の性能。十分活用したい。



◀通常弾をクイックダッシュで抜けてきたら、すかさずフリジットランス。使えるぞ。

## POINT 2

総帥キース、各種超能力の使いどころ

フリジットランスは出が速い。これを利用して遠距離からノーマルショットを2〜3発撃ち、いきなりフリジットランスを射出するのも結構効果がある。ノーマルショットをバリアガードしているとランスが到達する頃にサイコゲージがかなり減っているハズだ。この連携はキースの基本だぞ

フリジットスパインも出の速さを利用する。ダッシュ、クイックダッシュ対策には最適だ。ガードされると攻撃判定が一瞬で消えるので注意しよう。フリジットプリズンも使いどころは一緒だ。

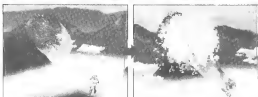
ブリザードトゥースは攻撃判定の出現がキースの技中で最速。なるべく相手がこちらに向かってきている状況で使って確実に迎撃したい。この後の追い打ちが強烈だ。



◀逃げるように行動し、相手を誘ってからフリジットスパイン。置いておくように使おう。



◀クイックダッシュを通常ダッシュで回避し、すかさずフリジットランス。反応速度命。



◀クイックダッシュを投げコマンドでキャンセルしてブリザード。当たればウハウハ。

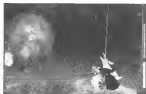
## POINT 3 氷結からのコンボを叩きこもう!

キースは全キャラが標準で装備しているバリアガードの他に、超能力とノーマルショットを無効化するフリーズシェルという技を持っている。直接的に攻撃に結びつかないが相手にしてみればかなりイヤな超能力なため、うかつに発動しても警戒を怠らない相手には出際のスキをツブされてしまう。しかし相手によってはシェルをまとう、まとわれないでは展開が大きく違ってくるのでスキを突いて抜け目無く発動するテクニクは身につけた方がいいだろう。

とりあえず安定しているのが相手の超能力がキースに到達するまでのタイムラグを利用してつけるというモノ。バリアガードの代用だが、多用するだろう。バーンのゴッドフェニックスや玄真の連撃符、ブラドのグラビティ∞のスキなどに確実に装着できるようにしておこう。特にブラド、エミリオ戦ではシェルをつ

けれるか、つけれないかで雲泥の差が出てくるぞ。

コンボショート、コンボミドルにキャンセルをかけてシェルをつける方法もある。また、バリアカードで相手を壁に弾いてから連れる方法もあるがクイックダッシュ



▲フリーズシェルはネガティブではあるが、相手によっては重要な技のひとつ。



◀ゴッドフェニックスに合わせてシェルを張る。直後の反撃がオシイので試す価値あり。

で接近されるとピンチだ。

シェル装備中は通常ガードを固めれば投げ以外の攻撃は効かなくなる。適当に突っ込むのはやめて目的を持った動きをしよう。

後は通常ガード後の反撃について。なんと一部の通常攻撃は通常ガードで凌ぐとプリザードトゥースで反撃可能なモノがあるのだ。

全キャラ共通でコンボクイック、ショート、ミドル、ロングとクイックダッシュ強攻撃ガード後に反撃可。キース、ウェンディー、ゲイツはクイックダッシュ弱攻撃もOKだ。

## POINT 4 安定した防御から次の攻撃につなげよう

まずベーシックコンボから。

弱→強→フリーズランス

初期のアーケード版では連続技にするための条件がシビアだったが、PS版は画面のどの位置からでも連続技にすることが出来るので安心して使う事が出来る。相手が壁際ならフリーズスパインやプリザードトゥースでもオッケー。

フリーズプリズン→クイックダッシュ→プリザードトゥース

単発のフリーズプリズンで凍らせた場合に入れる連続技。氷結した相手に近づいて密着プリザードトゥースを入れるのだ。

密着プリザードトゥース→クイックダッシュ→コンボミドル→壁→フリーズスパイン

キースの究極コンボ。相手の体力の実に7割を奪いさるぞ。クイックダッシュのタイミングがすべてなので何回も練習を積むのだ。

初級



▲コンボショート（弱・強）から、フリーズランス。コマンドも簡単だし、体力ゲージの1/3は減らせる。スキあらは叩き込んでいきたい。

中級



▲牽制のフリーズプリズンがうまくヒットしたら、即クイックダッシュで接近してプリザードトゥースを出そう。素早く行動して的確にダメージを与えるのだ。

上級



▲密着プリザードトゥースからクイックダッシュで追い打ち/フリーズプリズンからプリザードトゥースを決めた場合は、クイックダッシュ→コンボクイック・壁→投げてOK。

# 頼りになるのはフリジットランス

まずキースはストーリーモードでは使用する事が出来ない。つまりキースの対CPU戦はアーケードモードに限定されるという事なのだ。ちょっと残念だが、こればかりはしょうがないので諦めよう。

で、CPU戦における基本戦法だが相手の回りを回って空振りを誘い、そのスキに攻撃する方法が当然の事だがキースも使える。攻撃する際に入れる技はコンボショット&コンボミドルからの超能力、主にフリジットランスがメインとなる。フリジットランスを絡めたコンボなら画面のどの位置にいても入るのが強みだ。また、相手が壁際にいるならフリジットスパインをコンボにしてもいいだろう。プリザードトゥースもいいがサイコゲージの消費量が大きいので効率と言う点では一歩譲る。でも見た目が楽しいのでオススメだ。

回り移動戦法の他には遠距離からのフリジットランスが使える。まず最初にノーマルショットで牽制し、

CPUキャラのノーマルショットを誘おう。次にフリジットランスを放つとCPUはノーマルショットで反応してしまい、フリジットランスはノーマルショットを貫通してCPUキャラにヒットするのだ。

また、ランスの射出速度は速いのでノーマルショットの牽制を挟まずに連射するだけでもオッケーだったりする。コマンド入力のタイミング



▲遠距離からフリジットランス連発もかなり効果的。正確なコマンド入力命だ。

に自信があるならこっちの方が楽だろう。

壁際でフツとんだCPUキャラがダウンから回復する前に超能力を重ねるのも基本。ランスカスパインがいいが後半のCPUキャラに対する重ねは多少シビアになる。



▲スタートと同時にバリアガードで相手を弾いてのクイックダッシュで追い打ちも有効。



## episode1 VS玄真

初戦の相手は玄真だが、問題になる相手ではない。ハッキリ言って「雷」に手ているだけ」なので、どのような戦法でも楽勝だ。フリジットランス連射でもいいし、適当にプリザードトゥースを出してもヒットする。一応自分の意思で浮遊するので連続技の実戦練習に最適な相手かも。慎重に対処すればまず負けない相手だ。

## episode2 VSゲイツ

唐突に使うブーストアーム、プラズマカノンには注意。比較的手数が多くような印象を受けるが、単発の攻撃に気を配っていれば負ける事はないはずだ。なにも考えずに回りにいってもまず大丈夫ではあるが、ゲームランク次第ではバリアガードされる。確実にいくなら円移動の空振り誘いが、フリジットランス連射だ。

## episode3 VSエミリオ

スピードのあるシャイニングアローが意外に怖い。あまり不意な動きをしなければ壊れぬが、安心感を得るためにフリジットランスを張っておくのも手だ。玄真、ゲイツよりは強いが、このエミリオも円移動からの空振り誘いだけでラクに勝てる。リフレクターを出されてシーカーレイを壊らうのは避けよう。

## episode4 VSブラド

CPUブラドはアステロイドベルトを装備したがるので、もし装備されたらガードを固めて様子を見よう。近距離で円移動が効くが、ちょっと同合いがズレるとしていきと突然メテオハンマーを出してくる。反応しづらいので常に注意して岩石が見えたらすぐ回避行動をしよう。この同合いではメガプレッシャーにも注意したい。

## episode5 VSソニア

ここらへんから歯ごたえのある展開になってくる。基本は円移動からの空振り狙い。これだけで勝てるが間合いがズレるとともに隙られるので注意。正面切って殴り合うのは明らかに不利だ。遠距離からフリジットランスを連射するのも有効だ。CPUソニアが使うテラダスチャージには注意したい。確実に避けておこう。

## episode6 VSケンティ

エアクレセントの軌道が独特で遠くにくい。技が見えたら速攻でクイックダッシュし殴ろう。確実な返し技だが、反応が早い。ウェンディがシルフィードダンスをまよってしまっても遠距離からフリジットランスを連射していれば問題はない。ポルテックスチームには中途半端な位置から攻撃しないように。吸い込まれるぞ。

## episode7 VSウォン

ノーマルショットを中距離で撃つとクイックダッシュで抜かれる。きもんと距離をとろう。円移動で空振りを誘えばオッケーだが、攻撃を壊った場合、敵の赤札が満ちる。完全な世界は遠距離の場合問題ない。近くで出されたら技のスキをツブそう。また、ダメージを与えたときの虚空の幻影が面倒なので単発攻撃主体で。

## episode8 VSバーン

キースのラスボスやはりバーン。これでもか、というくらい殴りに来るのでガードは堅めにいこう。円移動で基本的に勝てるが一度殴られたら大ダメージを覚悟しておいた方がいい。いきなりドラゴンビートも怖いのでバリアガードも忘れず使おう。結局の所、遠距離からのランス連射が一番安全かも……。

## 基本技

### 弱攻撃C

ダメージ値	50
出際の確	3
移動時間	2
攻撃時間	2
移動+攻撃時間	—
硬直時間	13

### ダッシュ弱攻撃C

ダメージ値	50
出際の確	2
移動時間	—
攻撃時間	2
移動+攻撃時間	—
硬直時間	16

### 強攻撃

ダメージ値	120
出際の確	7
移動時間	3
攻撃時間	3
移動+攻撃時間	—
硬直時間	16

### ダッシュ強攻撃

ダメージ値	120
出際の確	4
移動時間	—
攻撃時間	3
移動+攻撃時間	—
硬直時間	16

### ノーマルショット

ダメージ値	70
出際の確	8
移動時間	—
攻撃時間	—
移動+攻撃時間	—
硬直時間	16

### つかみ(投げ)

ダメージ値	180
出際の確	6
移動時間	—
攻撃時間	1
移動+攻撃時間	—
硬直時間	9

## 連続技

### コンボショートC ダメージ値/50+120



### コンボミドルC ダメージ値/50+40+120



### コンボクイック

ダメージ値/50+40+40+50



### コンボロング

ダメージ値/50+40+40+120



超能力集団ノアの総帥という事でその技の切れに過度の期待をしてしまいが、通常技は極めてフツウのレベル。いや、出のスピードはノーマルでも空振った時のスキは全キャラでも最大レベルなので、使いにくいと言った方がいいかもしれない。

キース対戦において意味もなく通常技を出す事は、他のキャラに比べ

てより危険なのだ。

その代わり、といっはナンだが、ノーマルショットの性能はトップレベル。スキも小さく飛ぶスピードも結構速い。相手の技の出をツブすにはなかなか有効だ。

強攻撃は比較的リーチがあるもので、これもとっさに相手の技をツブすのには役立つだろう。

コンボについてもその特徴は他のキャラの特に相違点はない。コンボショート、コンボミドルからしか超能力がつかない点も同じだ。通常使っていくのはコンボショート（弱→強）から超能力。

フリジットランスが画面のどこからでもつなげるのでオススメだぞ。

## episode 1



ノアを目指すバーンに突如、悪魔師玄真が襲いかかる。バーンの中に巨大すぎる力を感じた玄真は、世の平和のためその力を奪うとしたのだ。

玄真「お主…。大きな力は諸刃の剣。…その力使えてないノ」

バーン「そうは行かぬえ…。俺には…やらなきゃいけない事があるんだノ」

倒れた玄真の周りには、散乱した濃煙の燃えかすかブスブスとくすぶっている。もはや、立ち上がってくる様子はみえない。

バーン「キースを止めるまで、この俺の炎は消せないぜノ」

## episode 2



対サイキッカー用サイボーク、ゲイツのサイコセンサーは、はっきりとサイキッカーの存在を感知していた。

ゲイツ「サイコセンサーに反応。ターゲット確認…消去する。」

ゲイツがゆっくりと背中ミサイルポットを開放する。轟音と共にミサイルの濃煙がバーンに向かってのびてゆく。

バーン「何ノ くそっ…」

間髪ハリアード上で炸裂するミサイル。たち上る爆煙のなかに全身を装甲で覆った男が姿をあらわした。

バーン「ロボ…いや、サイボークか…？ くっ…なめるなよ// 俺の生み出す紅蓮の炎は絶対無敵だ//」

雨にうたれたボディーから、火花がとんでいく。陣の中の赤いセンサーが不規則に動いている……。

バーン「見たかノ 修羅の炎に、そんな物は通じない//」

## episode 3



バーンは行く手に巨大なサイコパワーを感じた。接近するにつれ、やがてそれは輝く光となって目に飛び込んできた。

バーン「この光…エミリオ？」

エミリオ「…バーン…我々に…力を…貸せ……さもない…と…」

エミリオのパワーが更に上昇する。その眼差しは、はっきりとバーンに対する敵意を表していた。

バーン「エミリオ!? 操られてるのか…!? くそっノ 傷つけずにやれるか//」

バーンはエミリオの身体をそっと地面に横たえる。もう狂気の様なパワーは微塵も感じられない。かすかな呼吸を繰り返す口元には、安堵の笑みが浮かんでいる様に見える。

バーン「ノアめ…。汚いマネしやがって…//」

## episode 4



暗闇の中に殺気が満ちている。どこからか、誰かがバーンを狙っている。

ブラド「クッククク……お前の命の灯火…ここで消してやるぜノ」

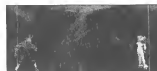
バーンの右手から、うなりを上げて炎かえあがり、暗闇を照らしだす。闇の中に、サイキッカー・ブラドの狂気に満ちた目が浮かび上がる。

バーン「おもしろえノ やれるものならやってみやがれ//」

バーンの身にまとう炎が、暗闇の中で光を放っている。その光が横たわるブラドの姿を映し出す。

バーン「そんな力じゃ、パースデーケーキのキャンドルも消せないぜ。」

## episode 5



灼熱の火山口、その中に蒼い髪の美しい女性が立っている。

バーン「サイキッカー…?」

瞳にがかった若い髪が、熱風に吹き上げられたその瞬間、突然周りの空間が結界に閉ざされた。

ソニア「キース様の邪魔はさせない。たとえこの身が血にまみれようとも」

ソニアはバーンに向けて、パワーを開放する。

バーン「キース!? 若もノアの…。倒すしかないのか…。」

火山口、ソニアが横たわっている。風に、蒼い髪だけが静かにたなびいている。

バーン「許してくれ…。だが俺はキースの事を見逃さず許すには…いけないんだ…」

episode  
6

抜ける様な青い空、だが、風だけが妙に強く吹き荒れている。

バーン 「…ノ」

突如、切り裂くような突風がバーンを襲う。吹き荒れる風は休息にその勢いを増し始め、バーンの両面だけがハリケーンに飲み込まれたかの様に荒れ狂っている。

風の渦の外、かすかに見える人影がバーンに語りかける。  
ウェンディー 「バーン…私…私…、コメン…何も言わずに戦って……」

バーン 「ウェンディー? どうしたんだウェンディー? やめるんだ//……クソッノ」

さっきまでの風が嘘の様に、あたりは静まりかえっている。ウェンディーは、バーンの腕に抱かれている。かすかな風が、ウェンディーの頬をなでていく。

ウェンディー 「ごめんなさい…ウオンが…、お姉ちゃんの命と引き換えにあなたを……。」

バーン 「ウェンディー……すまない…俺は……」

ウェンディー 「ううん、いいの…これで…良かったの……」

バーン 「……後は、俺に任せる……」

episode  
7

香港、九龍の裏通り。バーンはその男と対峙していた。ネオンの光に照らし出されたその男の顔には、涼しげな微笑が浮かんでいる。

男の名はウオン。ノアのサイキッカーである。

ウオンの表情とは対照的に、バーンの目には怒りが渦巻いている。

ウオン 「やれやれ…あなたのお陰で私の計画は滅茶苦茶ですよ…。これ以上邪魔はさせませんよ。」

バーン 「てめえ…人の命を何だと思ってるノ」

ウオン 「たかだかゲームの駒でしょう? 役にたちませんがねえ。」

バーン 「…許せねえ…てめえは灰まで残さず焼き尽くす//」

怒りの炎が、ウオンに猛然と襲いかかっていく。

バーンは燃え盛る炎の渦を見おろしていた。炎は全てを飲み尽くしてなお、勢いが衰えない。バーンの心を揺さぶる様に……。

バーン 「浄化の炎だノ 罪の深さを悔いるかいノ」

final  
episode

“ノア”最深部。バーンは遂にキースと再会を果たした。

キース 「…バーン…これが最後だ…。…我が、同志となれ」

バーン 「キース…お前は間違っている。目を…目を覚ませ//」

キース 「…所詮は炎と氷…。交わる事は、ないのかもしれないな。」

再会を果たした互いの目は、もはや戦う事しか残されていないことを語っていた……。

爆炎の戦士と氷界の帝王の、最後の戦いが始まる……。



## episode 1



エミリオの前に、造魔師玄真がたちふさがっている。玄真は、エミリオの持つ異常なパワーに気づいていた。世の平和を守る使命をもつ者としては、見過ごす訳にはいかない。玄真は静かに構えをとった。

玄真 「お主のもつ力は巨大過ぎる……。かわいそうじゃが見過す訳には行かぬ！」

エミリオ 「やめて下さい…。僕にもこの力は止められない…。」

エミリオは、身体の内からどうしても、溢れ出してくるのを感じていた…。

エミリオの前に、彼の力の犠牲者が横たわっている……。  
エミリオ 「また力を…忌まわしい力を、また……。」

悲しい記憶が、次々によみがえってくる。母さん…傷つけてしまった多くの人たち…。そんな中で、やさしかったウェンディー…。

ウェンディー 「エミリオ…呪われた子…あなたは生きてはいけぬ…。」

記憶の中にいたはずのウェンディーは、いつしか、目の前に…。

エミリオ 「幻覚!? ……どうしてこんなに僕をイシメるんだ…。」

いつしか幻は消え去り、エミリオは再びさまよい始める…。  
エミリオ 「どうして僕をそっとしておいてくれないんだ。」

## episode 4



ブラトが、エミリオを血に飢えた目で見つめている。自分を殺そうとしている相手を目の前にしながら、エミリオは恐怖を感じなかった。エミリオはブラトに対して、同情とも、共感ともつかない、奇妙な感情を覚えていた。

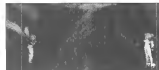
ブラト 「血だっ！…もっと血をよこせ…ウオオオー!!」  
エミリオ 「…僕と同じだ。…この人も力に操られている。」

しかし、心とはうらはらに、エミリオの身体の変から静かにパワーが開放され始めていた……。

横たわるブラトを後に、エミリオはよろめく様に歩きだす…。

エミリオ 「こんな事になるなんて…悲しすぎる……。」

## episode 5



エミリオはソニアと再び出会った。ソニアはエミリオの持つ強力な力をノアの為に役立てて欲しかった。それが、全てのサイキッカーの幸福につながることを確信していたからだ。

だが、エミリオには解らなかった。力て何が解決するのだろうか…。

ソニア 「キース様の理想でサイキッカーは救われる。それがなぜ解らないの？」

エミリオ 「…そんな…、そんなの聞かなくていい…。」  
エミリオの答えを聞いたソニアは、ゆっくりと力を開放した……。

ソニアの閉じた瞳を見おろしながら、エミリオの心にはノアにたいする疑問が生まれていた。

エミリオ 「どうして僕達が争わなくちゃいけないんだ……。」

## episode 2



玄真との戦いの後も、エミリオは力を抑える事ができずにいた。その力を、対サイキッカー用サイボーグ、ゲイツのサイコセンサーが捕らえた。

急接近し、視覚センサーに映るターゲットを確認する。  
…エミリオ・ミハイロフ、ロシア、サイキッカー暴走事件の当事者、サイキッカーレベル、特A…

ゲイツ 「ターゲット確認…。こんな子供が街一つ消滅させたとはなノ」

風をきってゲイツがエミリオに迫る。エミリオのパワーが、意思とは関係なくゲイツに向かう。

エミリオ 「やめてっ!! 僕に近づかないで……」

雨がゲイツの外装を濡らしている。静止した金属ボディに映り込んだ自分の顔を、エミリオはじっと見つめている…。

エミリオ 「聞いたくないのに…なぜ、こんな事に。」

## episode 3



あてもなくさまようエミリオは、疲れ切っていた。どこに行っても人を傷つけてしまう。もう、どうしていいか解らなかった。





## episode 6



エミリオは全てが解らなかった。なぜ、サイキッカー同士で争わなければならないのか、サイキッカーの幸福のためになぜ力が必要なのか。力では、人を傷つける事しかできないのに…。

今また、目の前に一人のサイキッカーが立っている。ウォン。ノアのサイキッカー。

ノアを脱走した自分か、ノアのサイキッカーと出会えはという事になるのか、エミリオには解っていた。だが、もう誰一人傷つけたくなかった。しかしそんな心とは関係なく、エミリオの防衛本能は徐々に力を開放しつつあった。

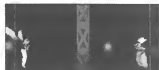
ウォン 「私の計画に君は少々邪魔なのですよ。死んでもらいましょう…」

エミリオ 「もう僕に構わないで。誰も殺したくないんだ//」

全てが終わった後には悲しみしかなかった…。

エミリオ 「ああ…僕はまた…、僕の手はもう血まみれた。」

## episode 7



無意識のうちに、エミリオはノアへ向かっていた…。

そして今、ノアの最深部にたどり着いたエミリオの目の前に、キースが立っている。

キース 「その強大な力…我が組織の為に役立てたかったが…。敵となるならば危険すぎる。…死んでもらおう…」

キースのサイコパワーが上昇していく。それに呼応する様に身体の内からパワーが溢れ出すのを、エミリオは悲痛な想いで感じていた。

エミリオ 「僕は…こんな…こんな力なんか…、欲しくなかった…」

キースの強力な圧力の前に、エミリオは力を抑えることができなかった…。ノアのホールの中に、エミリオの声が悲しくこだましている……。

エミリオ 「こんな力が…こんな力があるから……、うわあああああ……………っ//」

## final episode

ノアに潜入したバーンの耳に、悲しげな叫び声がかきこえてきた。バーンは声の方向へ急ぐ。近づくにつれてはっきりと聞こえてくる。聞き覚えのある、あの声。

バーン 「エミリオ//」

ノア最深部、中央ホールにはすさまじいサイコパワーの波が、荒れ狂っていた。その中心で、エミリオが叫び続けている。

かたわらに横たわるキースの姿を見て、バーンは全てを理解した。

バーン 「エミリオ// よせ…やめるんだ// 自分を責めるな//」

エミリオには何も聞こえなかった。悲しみと怒りが心を支配していた。

エミリオ 「こんな力…ううっ…こんな力かあ…あああああっ//」

バーン 「だ、駄目だ。力が暴走している。このままでは…。何としても止めないと…」

バーンはすべての力を開放した。エミリオを救う為に……。



## episode 1



ウェンディーの後を盗賊団の玄真が追っている。必死に振り切ろうとするが、どうしても振り切ることが出来ない。  
「しかたない…」ウェンディーは息を決して停止すると、すぐさま結界を張り巡らす。結界の中で向き合う二人。玄真が身構える。

玄真 「その力、人の世の平穏乱すものじゃ。使ってはならぬ！」

ウェンディー 「何を言っているの。私の邪魔をしなして！」  
ウェンディーは結界を解き放つと、再び飛び立つ。地上に横たわる玄真の姿が急速に遠ざかっていく。

ウェンディー 「今はまた…この力が必要な。」

## episode 2



対サイキッカー用サイボーク・ゲイツはウェンディーの姿を捕獲していた。

ゲイツ 「サイキッカー発見！ …これも任務だ。死んでもらう。」

そのまま、急加速しながらウェンディーに背後から襲いかかり、全体重をあずけたパンチを繰り出す。が、ヒットしたと思った瞬間、ウェンディーの姿は視界から消えていた。

ゲイツ 「…！」

ゲイツの背後から、ウェンディーの声が聞こえてくる。  
ウェンディー 「私の動きは疾風！ あなたの攻撃なんて止まって見えるわ！」

空に、ゲイツの放ったミサイルの噴煙が幾筋もたなびいている。やがてそれが、風に流されて消えてゆく。

ウェンディー 「どんな武器だって、当たらなきゃ意味が無いわよ。」

## episode 3



行く手に光が見える。あの光は…エミリオ。間違いない。ウェンディーと共にノアを脱出したエミリオだった。

ウェンディーは、エミリオに近付いていく。

ウェンディー 「エミリオ、どうしてこんな所に。」  
エミリオ 「お嬢ちゃん。やっぱりノアに戻ろうよ？」  
ウェンディーは無言のまま、静かにエミリオから離れる。  
ウェンディー 「…惜しかったわね。あの子は私を『ウェンディー』と呼ぶわ。ニセモノさん。」

二人の周りに、ウェンディーの作り出した結界が張り巡らされる。

エミリオ 「ちっ…！ たが、奴の力をコピーした私に勝てるものか！」  
横たわるエミリオの顔の下から、もう一つの顔が浮かび上がる。それはエミリオとは全く違う、別人の顔だった。  
ウェンディー 「その程度の力だったら、今頃彼は、幸せに暮らせていたわ…」

## episode 4



暗闇の中、ウェンディーの前にプラトが立ちふさがっている。プラトの瞳は、獲物を見つけた喜びに満ちていた。闇の中で、プラトの長く伸びた爪が、カチカチと不気味に音をたてている。

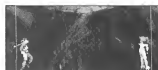
プラト 「さあてえー、どんな死に方がいい？ 切り刻むか…それとも、押し潰すか…」

ウェンディーの周囲に風が巻き起こる。  
ウェンディー 「…あなたマトモじゃないわ。風にたつて頭でも冷やしたら？」

ビルによりかかる様にうすくまるプラトを、ウェンディーが覗き込む。

ウェンディー 「…ちょっと治療がきつかったかしら？」

## episode 5



行く手に、サイキッカー・ソニアが佇んでいる。白い髪が風にゆれ、その下の瞳はじつとウェンディーを見つめている。

ウェンディーは、相手がおそらくノアのサイキッカーであることは感じていたが、その瞳の奥に、何か懐かしいものを感じて攻撃をためらっていた。

しかしその思いを引き裂くかのように、二人の周囲が結界に閉ざされていく。

ソニア 「キース様に従いなさい！ さもなければ、あなたを排除します！」

その一言で、ウェンディーは我に返った。

ウェンディー 「そんなやり方がサイキッカーの為なんて、間違っているわ！」

ウェンディーは、今の戦いの事を思い返していた。

“あの人は、一体……”

そのとき、風によってソニアの薙いだ髪が一筋、ウェンディーの頬をなでていった。

ウェンディー「なぜだろう？ あの人…、最後に私の名を呼んだ。」



## episode 6



ノアを目前にしたウェンディーの前にバーンが現れる。

バーン「ウェンディー……？ まさか」

バーンは一瞬にしてウェンディーの目的を悟った。だが、ウェンディーを、ノアに行かせるわけにはいかなかった。

バーン「ウェンディー、キースは危険だ、君では勝てない / 力すくでも行かせないぞ /」

ウェンディー「イヤッ / お姉ちゃんは私が助けたさなやあ……止めないで /」

ウェンディーのパワーが上がり始めた。ウェンディーの力にたくな決意を感じたバーンは、悲痛な思いで身構えた。

戦いを終えて、ウェンディーは倒れたバーンの傍らにうすくまって泣いている。

「ごめんなさい……でも……どうしても、お姉ちゃんを助けたいの……」

## episode 7



ノア、最深部。ウェンディーは遂にキースの前にたどり着いた。

ウェンディー「キース / お姉ちゃんの…、お姉ちゃんの居所を教えなさい /」

キースは静かに目をそらす。

キース「真実には……知らぬ方が良い事もある。それでも知りたければ私を倒す事だ。」

ウェンディー「約束は守ってもらうわよ /」

ウェンディーの身体から、旋風がうなりを上げ始める。

キースが苦しげに息をしている。もう、立ち上がる気力は残っていない。うすくまるキースに、ウェンディーが静かに歩み寄る。

キース「これ程までにパワーを高めるとは……。そんなに……姉の事を知りたいか……？」

ウェンディー「お願い、…お姉ちゃんに会わせて //」

キースが目を伏せる。たか、意を決した様に再びウェンディーをみつめる。

キース「お前は既に会っている…ソニアに /」

ウェンディー「ソニア……？ まさか //」

キース「そう、おまえの姉は、ウォンの手によって戦闘ハイドロイド・ソニアとして、生まれ変わったのだ……」

ウェンディー「そんな……いやあああー // お姉ちゃん……ん //」

## final episode



ウェンディーは冷静さを失っていた。力のコントロールをする事もできず、悲しみに身をゆだねきっていた。

そこにウォンが、皮肉な笑みをたたえながら現れた。

ウォン「フフフ……どうです？ 実の姉を自ら倒した感想は？」

ウォンの言葉を聞いた時、ウェンディーの悲しみは自ら怒りとなった。

ウェンディー「ウォン / …お姉ちゃんを……お姉ちゃんを返してス //」

怒りの旋風が、最後の戦いの幕をあける……



## episode 1



ソニアは自分を追ってくるサイキッカーに気づいた。それは、ノアに反旗をひるがえしたサイキッカー・バーンだった。キースに逆らう者を放っておくわけにはいかない。ソニアは振り返った。

バーン 「おまえはキースの仲間だな / 奴の所へ案内してもらうぜ //」

ソニア 「いいわよ…ただし、私を倒せたらの話だけだ…」  
バーンは思っていたよりも相当強い相手だった。戦いを終えた後も、ソニアはしばらく立ち上がる事が出来ずにいた。

ソニア 「残念だわ…。その力…、キース様のために使って欲しかった…」

## episode 2



深い森の中。何か強い力をソニアは感じていた。しかし、サイキッカーのそれとは何かが違う。突然、闇の中から青白い光がソニアに向かってくる。バリアカードではじきとはし飛びすと、光は蓮符となって落ちていった。光の放たれた方向、暗闇の中から追従者・玄真が現れる。

玄真 「娘 / …貴様、人間ではないな。」

ソニア 「私と戦うつもり？ そんな「まやかしの術」が効くかしら？」

ソニアの足元に玄真が倒れている。ソニアはそれを冷やかに見つめる。

ソニア 「人間がいくら修業しても、私達には勝てないわ。」

## episode 3



ソニアのサイコパワーを、ゲイツが感知していた。ゲイツは感知したデータをデータバンクで瞬時に検索する。

ゲイツ 「ターゲット確認 / 覚悟してもらおう」

ゲイツがソニアに襲いかかる。同時にソニアもゲイツの存在に気づいた。

軍の対サイキッカー用サイボーク。サイキッカーの敵。そして、ノアの敵。

ソニア 「誰であろうと、キース様の邪魔はさせない /」

ゲイツは、電気系統が完全に焼き切れている。もう動くことはできない。

ソニア 「理想の為に闘う私が、機械ごとくに負けると思っています。」

## episode 4



漆黒の闇のなか、ソニアは明らかに自分に向けられた殺意を感じていた。闇の中から、誰かが近付いてくる。姿を現したのは、同じノアの仲間ブラドだった。

ブラドは、舌なめずりをしながら近付いて来る。赤く光るその目は、狂気にゆがんでいる。

ブラド 「ククククツ…。貴様のその顔、切り刻んでやるぜ /」

ソニア 「暴走をやめなさい、ブラド / 私よ / 分からないの？」

ブラドは正気を取り戻そうになかった。徐々にパワーが上昇している。

ソニアは戦う覚悟を決めた……。

横たわるかつての同志の傍らに、ソニアは膝をついて放心していた……。

閉じられたブラドの瞳に、ソニアが語りかける。

ソニア 「ブラド…あなたは何の為に生きてきたの？」

## episode 5



ソニアはエミリオの姿を見つめていた。エミリオは、どうみても普通の少年の様にしか見えない、むしろ普通よりも華奢に見えるくらい姿をしている。だが、その内面に恐ろしい程の力を秘めている事は事実だった。

ノアの為には、排除しなければならぬ。ソニアが身構える。

その時、エミリオがソニアに気づいて振り返る。エミリオの、まだあまりにもあどけない風貌に、ソニアは一瞬ためらう。

エミリオ 「…お姉ちゃんも…僕をいじめるの…？」

ソニア 「その秘められたパワー…危険なわ。今のうちに排除しなければ /」

無言のエミリオの身体を抱き抱えて、ソニアは佇んでいる。ソニアの中に、今まで感じた事のない感情が生まれはじめていた。

ソニア 「全てはキース様の為…でも、この虚しさは何？」

episode  
6

ソニアは、ノアの目指す一人の少女を発見した。パワーの波長は、味方のサイキッカーの謎とも異なっている。ソニアは奇妙な感覚にとらわれた。初めて見る顔、だが、初めてたろうか…。ソニアは混乱していた。

ウェンディーは突然行く手に現れたサイキッカーに対して、すでに身構えている。

ウェンディー 「お姉ちゃんを取り戻すまで、私、負けない!!」

ソニア 「…この娘…どこかで…?」

旋風が、ソニアを襲う。考えるより先に、ソニアの身体は反撃を開始していた。ソニアの攻撃にウェンディーの身体ははじき飛ばされる。

ウェンディー 「きゃあああーっ!…助けてえーっ!…お姉ちゃん!」

ウェンディーの声に、ソニアは失っていた星のクリスの記憶を取り戻した。

ソニア 「この声…ウェンディー?」

ソニアは、落下していくウェンディーに必死に追いつき、その身体を抱きとめる。そのままゆっくりと着地し、ウェンディーの身体をそっと横たえる。

ウェンディー 「お…お姉ちゃん…どこにいたの?…目が…目がみえない。」

ソニア 「…ウ…ウェンディー…。」

ソニアは、ウェンディーの手をしっかりと握りしめる。

ウェンディー 「良かった…生きて…いたん…だ…ね…。」

ソニア 「ウェンディー!…いやああーっ!!」

episode  
7

呆然と立ちつくすソニアの背後から、声が聞こえてくる。

ウォン 「どうやら記憶が戻ってしまった様ですね。」

ソニア 「ウォン!!」

ウォンはゆっくりとソニアに近付いてくる。

ウォン 「戦闘パイオロイドのソニアを完成させる為、開発者であったあなたの心を使わせてもらったのですよ。」

ソニア 「そんな…ノアへの忠義心も込められた者だと言うの…?」

ウォンが立ち止まる。ソニアは、すはやく身構える。

ウォン 「まあ、あなたは良くやってくれました。ですが、そろそろ用済みと言った所ですがね。」

ウォンから、すさまじいパワーが放射される。同時にソニアも力を開放する。

ソニア 「ウォン…ゆ…許せない!!」

ウォンを倒した後、ソニアは立ちつくすだけだった。

ソニア 「…私のやってきた事はなんだったの…?…ウェンディー…」

final  
episode

ノア内部は、完全な静寂に包まれていた。ソニアとキース以外、ノアにはもう誰一人いない。

キースは静かにソニアを見つめている。

キース 「いつかはこんな日が来ると思っていた。もう一度、私に忠誠を誓う気はないか?」

ソニア 「あなたのソニアは死にました。ここに居るのは、ウェンディーの姉クリスです。」

ノアに再び静寂が訪れる。しかし、キースの決別の言葉が静寂をやぶった。

キース 「そうか…ならば私もノアの指導者として、全力でお相手しよう。」

サイキッカー・クリスが最後の戦いに挑む…



## episode 1



対サイキッカー用サイホーク、ゲイツ。ノアのサイキッカー、ウォン。今までに二人の戦いが始まろうとしていた。

ゲイツ 「ノアのメンバーHRO7062と確認。…消去する。」  
ゲイツが全ての攻撃システムを開放し、激戦態勢をとる。しかし、ウォンはそれを、新しい玩具を与えられた子供の様に楽しげに見つめている。

ウォン 「ほう…。軍の最新型ですか。ならば私がモニターテストして差上げましょう。」

戦いは終わり、あたりには硝煙の臭いが漂っている。ウォンは、散乱したゲイツの外装の一部を拾い上げると、指先でくるくると弄ぶ。

ウォン 「とんだ〔羊質虎皮〕でしたね…。おもちゃにも劣りますよ。」

## episode 2



ウォンは、ノアからの脱走者エミリオを追いつめていた。エミリオの身体から強力なサイコパワーが溢れ出し、それがプレッシャーとなってウォンを阻んでいる。

エミリオ 「人間を支配するなんて…間違ってる。」

ウォン 「いやいや…。私が支配するのは“人間”ではなく“時”ですよ。」

ウォンはエミリオに対して静かに笑いかけると、まるで、プレッシャーなど感しないかの様にエミリオにむかっていった。

横たわるエミリオを見おろしながら、まるで教え諭す様な口調でウォンが語りかける。

ウォン 「時は、人を操り世界を動かす。即ち〔唯我独尊〕なんですよ。」

## episode 3



丘の上に立つウォンは、静かに流れる雲を見つめていた。静寂の中で、風が草木をなでる音だけが聞こえてくる。

突然、静寂をやぶって声を聞く。

ウェンディー 「ウォン!!」

いつのまにか、ウォンの後にウェンディーが立っている。ウェンディーは失踪した姉を探して、ウォンを追って来たのだった。しかし、ウォンは振り返ろうともしない。その目は、雲を見つめたまま微動だにしない。

ウェンディー 「あなたね、私のクリスお姉ちゃんを返して!」  
ウォンがゆっくりと振り返る。そして、いかにも面倒くさいといった風に言い放つ。

ウォン 「お姉ちゃん…? ああ、お気の毒ですが彼女は死にましたよ。不幸な事故でね。」

ウェンディー 「!!」

ウェンディーの周囲から、風がざわざわと音を立てて巻き起こる。瞳は怒りに燃えている。

ウェンディー 「…ゆ…許せない…。お姉ちゃんのカタキ!!」  
戦いが終わり、ウォンは何事も無かったかの様に再び雲を見つめている。そして、ほほ笑みを浮かべながら独り言のようにつぶやく。

ウォン 「人の命は朝露の様な物…。〔会者定離〕と言う事で締めて下さい。」

## episode 4



鬱蒼と木が生い茂る森の中。わずかに差し込む光がウォンと玄真を照らしていた。

ウォンは巨木によりかかりながら玄真を見ている。その顔は、笑いをこらえている様に見える。

玄真 「その力を封じるか、わしに滅せられるか…どちらか選はれよ」

ウォン 「ふふっ…。どちらも選べませんねえ…。あなたではどちら也不可能でしょう?」

ウォンが玄真に向かって静かに歩み寄る。玄真が身構えるが、構わず向かって行く。

玄真の気合いの一声が、森の中にこだました。

ウォンの足元に、玄真が自らの後符に埋もれるように倒れている。ウォンは肩にひっかかっていた護符を払い落とし、つぶやく。

ウォン 「相手の力を過小評価しているからです。これを〔子丑の患〕と言います。」

## episode 5



ウォンは背後に強力なサイコエネルギーを感じた。軽く身をかわすとその腕を灼熱の火球がかすめていく。振り返ると、

そこには炎に身を包んだ、サイキッカー・ハーンの変かあった。

ハーン 「貴様たな// よくもエミリオとウェンティーを…。許さねえノ」

ウォンの目が、冷たい光をはなち始める。同時にウォンのサイコパワーがゆっくりと上昇していく。徐々にそれは、ハーンのパワーを圧倒していく。

ウォン 「まあまあ、そう熱くならないで。すぐに冷たい顔にして差し上げますよ。」

ウォンはポケットからハンカチを取り出すと、眼鏡をはずしてふき始める。再び眼鏡をかけると、足元に倒れているハーンをつまらなさそうに見おろし、その上にハンカチを投げ捨てた。

ウォン 「自分の力量も知らないとは…。【雲泥万里】でしたねえ…」

## episode 6



反ノアの勢力を全て葬り去った今、かねてよりの計画を実行に移すため、ウォンはノアに急いでいた。だがその行く手を、サイキッカー・ブラドによって阻まれる。ブラドはウォンの企みなどまるで知らない。ただ、血を求める本能だけでウォンに戦いを挑んできたのだ。

ブラド 「…ウウウウォンノ。だ…駄目だああ…我儘出来ねえノ。殺されてくれええッノ」

ウォン 「やれやれ…。壊れた時計は、人の行動に悪影響しか与えませぬねえ。」

横たわるブラドには見向きもせず、ウォンはノアへと向かう。

ウォン 「[夏姫冬姫]…。使えなくなった物は捨てるに限ります。」

## episode 7



ノアに急ぐウォン。だが、突如ソニアがその前に立ちふさがる。ソニアは、ノアへ向かう強力な力を感知し、ここまで追ってきたのだ。その力はあきらかにノアに対する敵意に満ちており、ソニアは反ノアのサイキッカーだと思ってここまで追跡してきたのだ。しかし……

ソニアはとまどっていた。だが、目の前のウォンからは明らかにノアに対する敵意を感じる。ノアに対する敵意はとりもなおさずキースへの敵意となる。まさか……

ウォン 「その通りですよ」

突然、ソニアの心を見すかしたかの様にウォンが言った。何然とするソニア、ウォンの口元には笑いか浮かんている。ソニアは確信した。

ソニア 「やめて下さいノ キース様を倒すなど…。なぜです？」

ウォン 「生きる為には血族でも踏み台にする…。当たり前ノ事ですよ」

ソニア 「まさか最初からそのつもりでノアに…。許せないノ。…キース様は私が守ります。」

ソニアはウォンから離れると、一気にパワーを開放する。

ウォン 「ふん…。テータも集まった今、あなたも用済みですよ。…私が廃棄しましょう。」

力尽きて倒れるソニア。ウォンの身体には傷一つない。

ウォン 「全ては【運否天賦】。時の流れも私に味方しているのですよ。」



## final episode

キース 「何か企んでいるとは思ったが…。ここまでとはな…。」

いつのまにか、ウォンの背後にキースが立っている。ウォン 「これは、これは…。キース様の方から来て頂けるとは。」

ウォンは振り返らない。しかし、その殺気は確実にキースにむけられている。

キース 「志しを持たぬ者を導き出そうとした、我か身の不覚…。」

ウォンが静かに力を開放し始める。

ウォン 「真の目的を達した今…。あなたは邪魔なんですよ。キースもまた、徐々に力を開放し始める。

キース 「私に勝てるつもりか…。果たしてそううまく行かない？」

最終決戦、時の流れはとどちらに微笑むのか……。



## episode 1



ブラトは、エミリオと再会した。エミリオはノアを脱出した人間だったが、ブラトにはエミリオに対して攻撃の意思はなかった。

だが、ブラトの中でもう一人の自分が目覚めようとしていた。目の前が、黒く霞んでゆく。エミリオはまた気付いていない

エミリオ「あなたは、またキースの所にいるのですか…。」

目の前の闇が、更に濃度を増してゆく。ブラトは叫んだ。

ブラト「逃げてくれ！ エミリオ！ 僕の中の悪魔が目覚める前に…。」

目の前の霧が晴れると、ブラトの目に飛び込んできたのは横たわるエミリオの姿だった。ブラトは、エミリオの前につくつと膝をつく。

ブラト「キース様…もう、あなたの力では僕を抑える事は出来ないのではありませんか？」

## episode 2



再び闇が襲ってきた。ブラトはもう一人の自分を抑えようと必死に闘っていた。その時、ブラトの前に悪魔師・玄真が現れた。玄真は苦しみに身をよじるブラトに声をかける。

玄真「お主、苦悩に満ちた顔をしておるのう。」

ブラトの目が、玄真に向けられる。目の前に現れた怪物を見て、ブラトの狂気に満ちた人格が一気に噴出しようとしていた。もう、ブラトにそれを止める事は出来なかった。

ブラト「いやた…もう人を殺したく…な……い」

ブラトは意識を取り戻すと、後も見ずにその場から逃げる様に走り出した。何をしてしまったのかは見る必要もなかった。

ブラト「ああ…また殺してしまった。誰か…いっその事、僕を殺してくれ…。」

## episode 3



反ノアのサイキッカー・バーンと、ブラトは向き合っていた。相手はすでに悪戦態勢をとっている。ブラトは自分の中で、異常に血がたぎっているのを感じていた。戦いの予感に、ブラトのもう一つの人格が歓喜にふるえている。

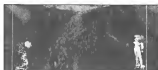
バーン「どうした…かかってこねえのか？ だったらこっちからいけよ！」

ブラト「悪い事じゃ言わない、帰ってくれ。…でないと、僕は君を殺してしまう。」

戦いを終えても、体中に血がたぎり続けている。なにかがいつもと違っていた。意識を取り戻しても、心が血を求めている。ブラトの人格は、もう一つの人格に侵されようとしていた。

ブラト「ハア…ハア…駄目だ…もう僕は…、僕でいられなくなる…。」

## episode 4



ソニアを見つめるブラトの目には、殺気がこもっていた。わずかに残ったブラトの理性が必死に抵抗を試みるが、ブラトの身体は既に狂気の虜になりかけている。仲間さえも、彼にとってはただの獲物だった。

ソニア「ブラト、しっかりしなさい。私よ！ ソニアよ！ 分からないの？」

失われかけているブラトの最後の理性が、声をふり絞る。

ブラト「ソニア…それ以上、近付くんじゃない！ 僕はもう自分を押さえ切れない…！」

ソニア「フ…ト…。」

傷ついたソニアが、最後の力をふり絞ってブラトの名を呼ぶ。しかし、その声はブラトには届かなかった。ブラトの最後の理性が今、消え去ろうとしていた。

ブラト「うぐうっ…クッ…、ソニア…ああ。僕は…もう。」

ブラトの身体が突如、すさまじいサイコパワーが放出される。

ブラト「うおおおおお………  
………」

ブラトの絶叫がこたまし、やがて消えていった。そして周囲には静寂がおとずれる。

静寂の中に静かに佇むブラト。その口元に冷徹な笑みが浮かんでいる。

ブラト「クククッ…もう誰も…俺を止める事は出来ねえ。」





## episode 5



人格が完全に狂気染まったブラトは、新たな血を求めて手あたり次第に戦いを挑んでいく。今もまた、サイキッカー・ウェンディーとの戦いが始まろうとしていた。

**ウェンディー** 「あなた、なかなか強そうね。まっ、私には及ばないけど。」

**ブラト** 「うるせえ / そのかわいいアンゴをミリ単位で切り刻んでやるぜ。」

ブラトの目の前に、ウェンディーが力尽きて倒れている。ブラトには、全く物足りない相手だった。

**ブラト** 「何だ何だあー？ もう終わりかよ。まだ挽き肉にもなってねえぜ。」

## episode 6



ブラトは新たな獲物を見つけた。軍の開発した戦闘サイボーグ・ゲイツ。

画を巻いてブラトはゲイツに襲いかかる。同一型、ブラトん攻撃をかわしたゲイツは、すぐさま迎撃態勢にはいる。

**ゲイツ** 「無駄だ。貴様の方では私のボディに傷ひとつ付けられん。…消去する。」

**ブラト** 「何言ってるやがる、この能無しザルガア / テメエのそのツラア、ナマミテエに切り刻んでやるウ / 」

横たわるゲイツの身体を踏みにしり、ブラトは歓喜に身を震わせている。

**ブラト** 「ハァハッハッハアーツ / たまんねエーナー、この感触 // 」

## episode 7



獲物を求めて裏路地の闇をさまようブラトは、正面の影に人の気配を感じた。ブラトの赤い目が怪しく光る。血を求める欲望のおもむくまま、影に向かって爪を振り下ろす。だが、獲物を捕らえることはできない。期待を裏切られた怒りで、ブラトは半狂乱になって、様子を、ウォンに向けて膨れ上が

っていく。

**ウォン** 「こうなってしまっは、あなたはもう用済みですね。」

ブラトが振り返る。殺気がウォンに向けて膨れ上がっていく。

**ブラト** 「信そうにしゃかってエ / 親でも区別出来ねエ様に整形してやるぜ // 」

足元に倒れているウォンの身体を、ブラトは思い切り蹴り上げる。

**ブラト** 「ちょこまかしやかって、うっとしい虫ケラガア / 」

## final episode



ノアの最深部。ブラトは今、最大の獲物を目にしていた。ノア総帥、キース。

ブラトはゆっくりとキースに近付いていく。両手の爪が、カチカチと不気味な音をたてる。キースは必死に、サイコパワーでブラトの人格暴走を抑えようとしていた。しかし、ブラトの瞳から狂気の色が消える事はなかった。

**キース** 「…駄目か / もはや私の力でも抑え切れぬ…。」

**ブラト** 「俺を抑えられる奴なんざアどこにもいねエ // 死ぬエ / しねエ / 死にやがれエエエエエツ / // 」

ブラトのパワーが一気に開放される。キースが静かに身構える。

**キース** 「…仕方あるまい。今すぐ、その苦しみから開放してやる。」

悲しき殺人鬼の殺戮の雄叫びが、ノアに響き渡る……。



## episode 1



退魔師、玄真は目の前にいる一人の少年を、驚きの目で見つめていた。その少年の中に、自らを淡くかと思われる力を感じていた為だった。

この力…危険すぎる…、玄真は身震えた。

エミリオ「あ…あなたも…僕をいじめるの…？」

玄真「かわいそうじゃが…、お主の力は危険過ぎる！」

玄真はエミリオの身体を静かに構えようと、目を閉じて合掌する。

玄真「全ては人の世の為…、成仏してくれ…。」

## episode 2



ウェンディー「私の邪魔をすると、タダじゃ済まないわよ！」

ウェンディーは目の前に立ちふさがる玄真を睨みつける。玄真としては、おとなしく引いて欲しかったのだが、抵抗されるとなるとウェンディーの力は脅威だった。こちらも力をもって、相手をする他ない。

玄真「ほう…威勢の良い娘じゃのう。まあ、そう言わずにお手柔らかに。」

戦いを終えて、玄真は再びノアを目指す。

玄真「世を覆う邪気は、また消えぬ。…またまた、これからしゃ」

## episode 3



玄真はまたしても危険な力を持つ者と出会った。サイキッカー・ハーンである。玄真はハーンの背後に巨大な炎を感じていた。世を焼きつくす、地獄の業火。見過ごす訳にはいかない。

玄真は謹慎を取り出し、気合いを込め始める。

ハーン「ヘッ！ そんな“まやかし”で、この俺と闘おうってのかい？」

玄真がハーンをするどい目で睨み付ける。

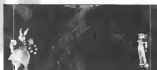
玄真「わしの術を甘く見ぬ方が良いぞ。」

うめき声を上げながら、うすくまるハーン。その前に仁王

立ちした玄真は、天地が割れんばかりの声で、ハーンを怒鳴りつける。

玄真「未熟者が！ その程度の腕で、幹がでない！！」

## episode 4



ノアを目指す玄真の背後から、突然ソニアが襲いかかる。間一髪、身をかわす玄真。玄真はソニアに、今までの相手にはない邪悪な気配を感じた。間違いない玄真の追う邪の者の配下である事を玄真は確信した。

ソニア「キース様の理想の世界を築く為に、あなたには死んで頂くわ！」

玄真「誤った道を突き進むと、取り返しのつかぬ事になるぞ！」

しかし、ソニアは玄真の言葉に耳を貸そうとはしなかった。玄真もやむなく、破邪の構えをとるのだった。

最後の一撃が決まると、ソニアはゆっくりと崩れ落ちた。玄真はソニアに向かって軽く合掌すると、独り言の様につぶやく。

玄真「お主達の理想の為に、罪なき人々を巻き添えにする訳には行かぬ」

## episode 5



風の中に血の臭いが満ちている。玄真は近くに邪の気配を感じていた。気配に向かうと、そこには周囲よりも更に濃密に血の臭気が充満していた。そして、そこに立つ、サイキッカー・プラトとその傍らのくったりと倒れた人々が玄真の目に飛び込んできた。

プラト「クッククック、虫ケラ共が…。」

プラトの目が、歡喜の色をたたえている。それを見た玄真は、怒りに震えた。

玄真「お主、人の命を何と心得ておる！ これ以上、尊い命を弄はせはせぬぞ！！」

プラトの身体は、自分が殺めてきた人々の中に同じ様に横たわっている。

玄真「あの世で、自分のして来た悪事を悔いるのじゃな。」

episode  
6

また一人、強力な力をもつ男が玄真の前に現れた。対サイキッカー用サイボーグ・ゲイツである。

玄真はゲイツに邪気は感じなかったがゲイツの心は何者かに対する憎悪に満ちていた。憎しみに染まった力は諸刃の剣。その憎悪が消えぬ限り、玄真はゲイツを見送す訳にはいかなかった。

**ゲイツ** 「サイキッカーではないな…。たか、邪魔する者は…消去する。」

**玄真** 「果たして、わしの術をくらってもそう言っているのか。」

ゲイツの身体から幾筋もたちのぼる白煙が、ゲイツの敗北を表していた。

**玄真** 「わしの術は、そう簡単に破れまい。」

episode  
7

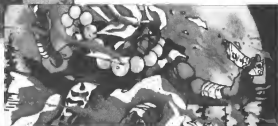
遂に玄真は、扉の奥元にとどり着く。邪気の立ちこめる中、キースが冷たい表情で立っている。その目は、玄真が一瞬たしるく程、鋭い眼光を放っていた。

**キース** 「私の理想の邪魔をする者は、生かしてはおかぬ。」

**玄真** 「邪悪の根源は、お主の様な奴。その命、この場で絶たせてもらえよ。」

玄真は、気合いと共にキースに向かっていった。

キースが床に崩れ落ちる。一瞬安堵の表情を浮かべた玄真



たったが、その顔はすぐに険しい表情に戻る。ゆっくりと構え直すと、四方をしとつかがる。

玄真の顔から、一筋の汗がしたたり落ちる。

**玄真** 「むうっ / 何処じゃ…。また邪気な気が、感じられるぞ。」

その時、玄真は背後に人の気配を感じた。



## final episode

玄真が振り向くと、そこにはサイキッカー・ウォンが立っていた。ウォンは、馬鹿にしたようにパチパチと拍手をしている。

**ウォン** 「よくあのキースを倒せましたね。お陰で手間が省けました。感謝しますよ。」

玄真は薄笑いを浮かべて立つウォンの中に、今まで感じた事のない程強烈な邪気を感じた。

**玄真** 「ぬうっ / お主か…全ての邪気の元凶は / 」

玄真はウォンに向き直り、身構える。

**ウォン** 「これで、全てが思い通り…ふっふっふっ。」

**玄真** 「お主、何を考えておる？」

玄真はウォンが密かにパワーを溜め始めている事に気付いていた。玄真も静かに九字を唱え始める。

**ウォン** 「ふっふっ…、教える必要は無いでしょう。もうすぐ死ぬあなたにはね。」

ウォンから強力なサイコパワーが放出される。同時に玄真も独結を放っていた。

邪を鎮める九字の詠唱が、ノアに響き渡る……。

## episode 1



索敵中のゲイツのセンサーが、サイキッカー・ウェンディーを捕捉した。距離はかなり近い。急加速で接近すると、すぐさま視覚センサーがその姿を捕らえた。

ウェンディー「な…何よあんな…!? 私に何か用?」

ゲイツは無言のうちに戦闘態勢に入る。

ゲイツ「サイコジェネレーター作動/セイフティー解除/攻撃を開始する。」

ゲイツは静かに戦闘態勢を解除する。

ゲイツ「ターゲット消去…。センサー再動…。索敵に入る…。」

## episode 2



ゲイツは再び一人のサイキッカーと戦闘に入ろうとしていた。ゲイツの目の前に立つサイキッカー・ハーンは、今までどのタイプのサイキッカーとも異なるパワーの波動を持っていた。

ハーン「サイホークか? 邪魔をするなら容赦しないぜ!」

ゲイツのセンサーが、ハーンから発するすさまじい熱を感じている。

ゲイツ「ターゲット捕捉。可動チェックOK。敵を消去する。」

戦闘終了後、ゲイツはたたちに今の戦闘データをテータバンクに転送する。

ゲイツ「消去完了。たたちにデータを解析…。パターンを修正改良する。」

## episode 3



ゲイツの後方警戒センサーが、追跡者の存在を告げていた。巨大なサイコパワーが、ゲイツに接近しつつあった。そして、ゲイツの目の前に現れた追跡者は、サイキッカー・エミリオだった。

エミリオは、怒りに燃えていた目でゲイツを睨んでいる。身体の内から、パワーがどうしようもなく溢れていた。

エミリオ「あ…あなたですね、みんなを…。…よくも…よくも//」

エミリオのサイコパワーを感じ取るゲイツのサイコゲージは、MAXに達しようとしていた。エミリオのパワーは更に上昇を続けている。

ゲイツ「ターゲット、サイコゲージ増大中。……DANG ER!…今の内に消去する。」

ゲイツ「ターゲット、生命反応停止。戦闘態勢解除。」

ゲイツは新たなターゲットを求めて再び飛び立った。

## episode 4



巨木の生い茂る森の中、ゲイツは、退魔師・玄真と向き合っている。センサーの反応から、ゲイツには玄真がサイキッカーでないことは解っていた。しかし、常人にしては高すぎるパワーを持っている事は事実だった。

不穏な空気を察知した玄真が、静かに身構える。

玄真「『…ザコを一掃した事に礼を言うが…、…わしの命も望むなら…。』

玄真が気合いをためる。ゲイツのセンサーがレッドシグナルを発した。

ゲイツ「WARNING// サイキッカーレベルの反応。ただちに消去する。」

ゲイツは攻撃システムを開放した。

ゲイツはバイルバンカー基部に損傷を受けてしまった。青白い火花がスパークしている。ゲイツは、バイルバンカーへのエネルギー供給を一時中断する。

ゲイツ「戦闘終了。破損箇所チェック。A2システムを閉鎖する。」

## episode 5



ブラド「クッククック…あんなあ…中に詰まっているのはオイルかあ? 見せてくれよお!」

突然襲ってきたサイキッカー・ブラドとゲイツは対峙していた。ブラドのパワーが上昇し、ゲイツは攻撃体勢にはいる。が、重力を操るブラドのパワーはゲイツの内部システムに干渉し始めていた。

ゲイツ「磁気レベル増大…。システムに影響。」

各センサーは、ノイズが発生して使いものにならない。運動制御回路も不安定になっている。

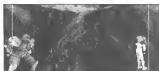
フルパワーは使えない。ゲイツはそう判断した。

ゲイツ「リフレクターレベルを80%で対処。攻撃する。」

周囲を包む異常な磁場は、ブラドを倒してもなお回復の兆しがみえなかった。ゲイツのシステム自体、これ以上此処に居ては危険だった。

ゲイツ 「ターゲット消去…空間に異常発生…、退去する。」

## episode 6



ゲイツは前方の火山口に、一人のサイキッカーを確認した。接近しつつ、システムを乗換モードから攻撃モードに切り替える。同時に全ての内臓火器のセフティーロックが解除された。

ソニア 「来たわね…。キース様の妨げとなる者は私が排除します。」

ゲイツはサイキッカーをモニターし、データバンクに照会する。

ゲイツ 「…キース。ノアのメンバーTMD6392と確認…。消去する。」

ゲイツの全内臓火器が、ソニアに向かって放たれた。

戦いが終わっても、ゲイツは戦況優勢を解こうとはしなかった。殺気を全身にまとったまま、立ち尽くしている。

ゲイツ 「キース…ついに見つけたぞ…。ノアの指導者が貴様だったとはな…。」

ゲイツの握られた拳は、彼のキースに対する怒りを表していた。ゲイツは、今は亡き最愛の妻と娘に語りかける。

ゲイツ 「ティナー…シェリル…待ってる…もうすぐ…もうすぐ奴の息の根を止めてやる…。」



## episode 7



ノアに向かうゲイツ。その行く手をウォンが遮る。皮肉な笑みを浮かべて、ゲイツの姿をうれしそうに眺めている。

ウォン 「素晴らしいですよ…邪魔者を一掃した上、私の研究材料になってくれるとは…。」

しかし、ゲイツには何も聞こえていなかった。怒りに支配

されたゲイツの心にあるのは、ノアのサイキッカー共をこの世から消し去る事、ただそれだけだった。

ゲイツ 「ノアのメンバー…、超能力者は許さない…全て消去する。」

うめき声をあげて倒れているウォンには目もくれず、ゲイツは彼方を睨みながら何かに憑かれた様につぶやき続ける。

ゲイツ 「…許さない…許さない…ノア…キースノ」

## final episode



ノア最深部。ゲイツとキース、遂に二人は再会した。

キース 「これで、あの地獄の生き証人は私一人か、…だが//」

キースが冷気をまとい始める。

ゲイツ 「私のボディは研究所で集めたデータを基に作られた。勝てはしない…。」

ゲイツも、全システムの制御ロックを解除する。全身にエネルギーがみなぎるのが解る。

キース 「小賢しいマネを…ならば貴様を倒し、軍が、人間が、いかに無能か教えてくれる//」

ゲイツ 「妻の…娘の…そして…、この俺の仇// 今こそ貴様を消去する//」

孤独な兵器は、復讐の果てに何を見るのか…。



# 格闘用語の基礎知識

ニュータイプの対戦格闘ゲームだけに、「バリアガード」や「壁ダメージ」といった今までのゲームでは使われなかった用語が多数登場。今までと同じ単語の意味は従来の対戦格闘ゲーム用語と同じ解釈でOKだ。攻略ページなどで不明の単語にぶつかったらここをチェックしよう！

## ★★★★★★ 当たり判定

攻撃判定と喰らい判定の事をさす。攻撃判定とは技を出した時に発生する攻撃力を持つ部分の事。基本的にパンチやキックでは腕や脚の部分に、ノーマルショットでは弾の部分にこの攻撃判定が発生する。

## ★★★★★★ オートガード/AG

コンピュータが自動的に自分のキャラのガードをしてくれる機能。キャラ決定時に選択可能。技を出している時や相手に背を向けている時以外ならば、通常ガードやバリアガードを勝手にしてくれる。回数制限あり。

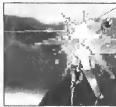
## ★★★★★★ 追い打ち

攻撃を受けて吹っ飛んでいる相手にさらに攻撃を加えること。壁ダメージを受けた相手への追い打ちや、ウィンディーのボールテックストリーム後にクイックダッシュで追い打ちなど。追い打ち可能な技は限られている。



## ★★★★★★ 壁ダメージ

相手の攻撃を受けて吹っ飛び、境界の内壁にぶつかった時受けるダメージの事。ダメージ値はどの技でぶつけれられたかによって異なり、一定時間硬直する。自分から壁にぶつかってもダメージは受けない。



## ★★★★★★ キャンセル/C

前の攻撃を出し終えるまでに次のコマンドを入力することで、続けて攻撃を打ち込むテクニック。郭攻撃とコンボショート・コンボミドル（ブラドのみコンボクイックも可）の最後がキャンセル可能。連続技になる。



## ★★★★★★ クイックダッシュ/QD

弱攻撃ボタンと強攻撃ボタン同時押しで可能なダッシュ。相手に向かって素早く進み、ノーマルショットをすり抜ける。方向キーの入力が入ると通常ダッシュとなり、ノーマルショットをすり抜ける能力がなくなる。



## ★★★★★★ 喰らい判定

各キャラクターの身体に設定された、相手の攻撃を受けるのに有効な部分のこと。攻撃が当たっているように見えるのにヒットにならないのは、クワフィックと喰らい判定が必ずしも一致しない事から起こる現象。

## ★★★★★★ コマンド入力受付時間

各技のコマンド入力を有効と認められる時間。いくらコマンドを間違えなく入力しても入力受付時間をオーバーしたら技は出ない。オプションで3段階に調整可能。

## ★★★★★★ 境界

戦いの舞台となる立方体のフィールド。ゲーム中この境界から出ることはできない。サドンデスに突入すると境界の大きさが縮小する。内壁に衝突すると壁ダメージを受け一定時間硬直する。



## ★★★★★★ 硬直

技を出した直後や、壁に衝突した時など一定時間無抵抗になる状態のこと。技によってはキャンセルでこの硬直をとばすことができる。80分の1秒が単位。当然、短いほうが有利である。

## ★★★★★★ コンボ(連続技)

タイミング良く次の技を入力することにより攻撃を続けて打ち込むテクニック。サイキックフォースには、コンボクイック・ショート・ミドル・ロング・スペシャル等様々な連続技がある。



## ★★★★★★ サイキッカー

かつて人類が持ち得なかった未知なるパワーを操る超能力者のこと。玄真とガイツを除いた7人がサイキッカーだ。また、サイキックフォースをプレイする人をこう呼ぶ場合もある。

## ★★★★★★ サイキックフォースEX

アーケード版「サイキックフォース」には新・旧2つのバージョンがあり、新しいバージョンの方はタイトルにEXと付いている。プレイステーション版は、この新バージョンの「サイキックフォースEX」の移植。

## ★★★★★★ サイコチャージ/PC

超能力技やバリアガードを使うのに必要なサイコゲージを充電する技。ガードボタン・弱攻撃・強攻撃ボタン3つ同時押しで可能。オートガード選択時は、自動的に行うかボタン3つ同時押しでのPCができない。



## サドンデス

VSモードで引き分けた時に行われる一発勝負。一発でも先に攻撃をヒットさせたプレイヤーの勝ちとなる。サドンデス時は絶好のサイズが通常の半分になる。サドンデスが行われるのはVSモードの時のみ。



## 相殺

双方の攻撃がお互いに撃ち消しあうこと。同時にノーマルショットを1発ずつ放った場合、弾同士がぶつかった時点で相殺し消滅する。相殺するが撃ち勝つが撃ち負けるかは、各技の能力による。



## ダッシュ

方向キーのいずれかと強攻撃ボタン・強攻撃ボタン同時押しで行える通常ダッシュ。方向キーの入力で進む方向を指定できる。クイックダッシュと違ってノーマルショットをすり抜けることはできない。



## 追加入力

特定の超能力技を出した後、コマンドを続けて入力し攻撃を再度加えること。玄真の脱剣殺やウオンの威めの洗礼などはこの追加入力により更にダメージを与えることが可能だ。

## 出際の際

技を出すモーションに入ってから、攻撃を出すまでの時間。この間はガード不能の隙となる。単位は10分の1秒。例えば、バーン・エミリオ・ウェンディ・ソニア・キースは強攻撃の出際の隙が3で、強攻撃が7だ。

## 超能力技

サイコパワーを消費することで出せる技のこと。各キャラにだいたい5種類ずつ用意されている。出すには特定のコマンドを入力する必要がある。攻撃能力を持たない超能力技もある。



## 飛び道具

パンチ・キック・投げなどと違って離れた相手に向かって飛んでいく弾のこと。「サイキックフォース」では、ノーマルショットをはじめ、多くの超能力技がこの飛び道具である。

## ニュートラル

方向キーをどこにも入力しない状態のこと。玄真の脱剣殺の追加入力コマンドでは、このニュートラルを要求される。また、ノアにもアンチノアにも属さないゲイツと玄真の属性をニュートラルと呼ぶ。

## ノア

キースを総帥とするサイキッカー集団。現在世界各国にそのメンバーを有する、世界唯一にして最大のサイキッカー集団である。目的はサイキッカー達の理想郷の建設と世界征服である。

## ノーマルショット

相手との距離がある程度離れていると、弱攻撃・強攻撃がノーマルショットとなる。通常攻撃なのでケスリ能力（ガードのうえからでも相手の体力を若干奪うこと）はない。弱・強で性能に違いがある。

## ハメ

相手を回避不能の状態に陥らせて攻撃を加える、または対CPUでCPUのパターンを利用して倒すこと。回避がまったく不可能な攻撃をハメと呼ぶが、回避が困難な攻撃もハメに含むかどうかは人それぞれだ。

## バリアガード/BG

方向キー→回転+ガードボタンで出せるサイコパワーを消費するガード。通常ガードではケスラれる一部の超能力技もバリアガードなら完璧に防ぐことができる。バリア解除後もすぐ行動できるので反撃がしやすい。

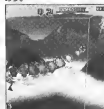


## フォロースルー

技を出した後の戻りの動作のこと。パンチを出した後腰を、キックを出した後足を引っ込めるモーションなどを指し、隙となる。超能力技でこのフォロースルーを強制的にカットしてしまうテクニックがキャンセル。

## ホーミング

飛び道具等が自動的に相手のいる方向へ向かって飛んでいく性能のこと。誘導とも呼ぶ。ノーマルショットもゲイツ以外のキャラは強攻撃ボタンで出した場合、方向キー入力で誘導性能あり。



## ポリゴン

平面の組み合わせで物体を源子のように構成する立体表現。ジャンルを問わず最近の3Dゲームの立体表現の主流。非常にリアルな立体感覚を表現することが可能。ポリゴン数が多いほど、細かい立体を表現できる。

## 間合い(遠・近距離)

キャラとキャラの間の距離のこと。「技の間合い」とは、その技の攻撃判定の届く範囲のこと。間合いによって弱・強攻撃になるかノーマルショットになるか決まる。キャラによって得意な間合いというものがある。

## 待ち

こちらから攻撃をしかけず、相手から攻めてくるのをじっと待つ戦法。相手かだした技を素早くかわして、相手の硬直中に反撃をするなどを繰り返す。等の対峙型の戦法。あまり歓迎される戦法ではない。

## 無敵(無敵時間)

技や移動のモーションの中で一定時間、相手の攻撃を受け付けない(食らい判定が通る)状態・時限の事。「サイキックフォース」では無敵時間は存在しないがタン中は一切の攻撃を受け付けない。



## サイキックフォース

### PERFECT GUIDE BOOK ● ゲームストムック / EXシリーズ Vol. 12

平成6年11月4日 第1版第1刷発行

発行人 ■ 加藤 博

編集人 ■ 高橋己代子

進行管理 ■ 伊藤勝章・小山内俊明

編集 ■ Color Field

カラーフィールド

デザイン ■ 小松宏明

スクエア

制作協力 ■ 株式会社タイトー

印刷 ■ 大日本印刷株式会社

発行所 ■ 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田

1-11-4 藤吉ビル

営業部 ● 03-3293-9321

編集部 ● 03-3293-9336

定価はカバーに表示してあります。

..本誌からの無断転載を禁じます。





9784881992937



1919476009808

定価**980**円

(本体951円送料270円)

ISBN4-88199-293-7 C9476 P980E

雑誌63381-51 C SHINSEISHA 1996

## 好評発売中!

### ■ゲームストムックシリーズ

鉄拳2 Act.2	1280円
ファイティングバイバース	980円
マーブル・スーパーヒーローズ	1380円
ソウルエッジ	1200円
電腦戦機バーチャロン	2000円
ストリートファイターZERO 2	1380円
スーパーリアル麻雀PV	1800円
サイキックフォース	1380円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	780円
バーチャファイター3 Act0.5	580円

### ■ゲームストムック／EXシリーズ

X-MEN	980円
ストリートファイターZERO	980円
ヴァンパイア ハンター	980円
鉄拳2	980円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	980円
THOR～精霊王紀伝～	980円
メールブラーナ	980円
サイバードール	980円
Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX	980円
ストリートファイターZERO2(PS版)	980円
ストリートファイターZERO2(SS版)	1200円



9784881992937



1919476009808

ISBN4-88199-293-7 C9476 P980E

定価**980円**  
(本体951円送料270円)

雑誌63381-51 © SHINSEISHA 1996